GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet:www.escala.com.br
E-mail: escala@.node1.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo - SP

Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Gerente de Circulação: Zildete da Silva
Gerente de Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira
Assessora de Imprensa: Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento@escala.com.br
Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Graziela Verde Sachetto, Fabiana de Araujo
Assistentes de Diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Luiz Eduardo S. Marcelino, Antonio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Alex Magno, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio, Tarcisio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas
Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Theodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (0**21) 575-7766
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

CONSELHO EDITORIAL:
Francisco Motta
Tarcisio Motta

Redator Chefe: Fabio Santana de Souza
Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento
Revisão e Coordenação Geral: Fabio Santana de Souza, Marcia Guerreiro
Colaboradores: José Donizete de Paula
Email: gamers@edescala.com.br
Publicidade: (0**11) 3641-0444
Números Atrasados: (0**11) 266-3166
Bureau: N. D. R.
ISSN: 1413-1471

FINAL DE ANO SE APROXIMANDO!

Após um conturbado mês de setembro com assombrosas vinte páginas de Game News, mostrando os maiores eventos ao redor do globo, este mês foi como uma calmaria após a tempestade. Ou deveríamos dizer um prelúdio para a imensa onda de títulos que incendiarão o final de ano? Apenas o tempo dirá...

Entretanto, apesar de não ser exatamente um mês repleto de lançamentos, a quadragésima quinta edição da Gamers não deixa você não mão. Com a chegada do novíssimo Survival Horror da Capcom, Bio Hazard 3: Last Escape nossas noites de sono foram novamente perdidas! Preparamos doze páginas de puro terror com a mais completa estratégia para o sucesso da gigante do mercado, com localização básica dos principais itens, caminhos a serem seguidos, os dois finais e outros.

E não é só de zumbis que o Playstation se apresenta este mês. Além de BH3:LE, trazemos ainda as esperadíssimas versões americanas de Grandia (o mais ambicioso projeto da Game Arts, inicialmente lançado para Saturn), de Thousand Arms (o inovador título da Atlus) e de Suikoden II, que chega com todos os seus mais de 120 personagens para mostrar que Vandal Hearts não está só na softhouse. E, como não poderia deixar de ser, a Square vem com o maravilhoso Final Fantasy Anthology, com o inédito Final Fantasy V e o lendário FFVI.

A mais nova plataforma da Sega andou meio fraca este mês, com Speed Devils e Pop'n Music 2, além do adiado Climax Landers. O mesmo vale para o 64-bit da Nintendo, com Gex 3: Deep Cover Gecko, Jet Force Gemini e a pancadaria veloz de Destrucion Derby 64 e Road Rash 64.

Para felicidade dos micreiros, a verdadeira seqüência de Age of Empires, AoE2: The Age of the Kings chega arrasando na jogabilidade, diversão e gráficos. Um verdadeiro simulador de impérios!

A seção Game News não fica atrás, com uma página dedicada inteiramente a Shen Mue e outras promessas como Tomb Raider 4: Last Revelation e Legend of Dragoon.

Bom, deixemos toda a conversa de lado e vamos ao que interessa: as páginas!

ERRAMOS

Felizmente o festival de erros contido na edição 43 não se repetiu. Na Gamers 44 somente alguns erros costumeiros, mas ainda assim dignos de correção. Na seção Game News, na parte dos previews, havia sido mencionado que Wild Arms 2nd Ignition estaria ainda naquela edição. Mas, por problemas maiores, a matéria ficará para uma edição futura. Em Tales of Eternia, outro equívoco: a saga de Lunar não é da Sega, mas sim da Game Arts. Na Prodicas, parte dos Gamesharks, os códigos para Bio Hazard 3 Nemesis tem uma estranha indicação: JKC = SQ + L2 ou SQ + L1. Isso significa que para que as vantagens sejam acionadas é necessário se pressionar □ + L1 ou L2, dependendo dos códigos. Na página 45, a memória de Ogre Battle 64 é de 320 Mbits, e não 315 como o publicado, enquanto Hybrid Heaven é da Konami. Ainda para N64, a mídia de Shadowman não é GD, mas sim 256 Mbit. Na seção Flash Games também houve um grande número de erros. Primeiramente, To Shin Den Subaru foi desenvolvido pela Takara, e não pela Tam Soft. Tony Hawk's Pro Skater e Sonic Adventures, na página seguinte, foram publicados como títulos para N64. Para infelicidade dos donos do console, estes dois ótimos games são para PS e DC respectivamente. Assim sendo, voltemos a nossa programação normal...

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (011) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação, mais compacta que a anterior, mas ainda trazendo a mesma quantidade de informações e de forma mais compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (ao topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no exemplo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome da fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os 5 quesitos avaliados: Gráfico, Som, Jogabilidade, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

GAMERS

ANO VI - NÚMERO 45

Por que para a Capcom todo brasileiro é amazonense?

BH3 - Last Escape Página 46

SEÇÕES

GAME NEWS — Página 07

ESPAÇO DO LEITOR — Página 15

PRÓ DICAS — Página 20

CAPA

EDITORIAL

ÍNDICE

GAME NEWS

ESPAÇO DO LEITOR

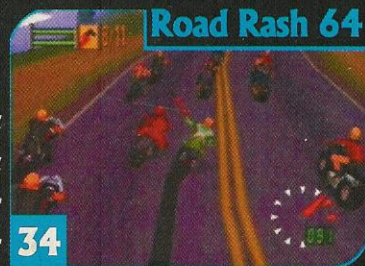
PRÓ DICAS

MULTIMÍDIA

FLASH GAME

Climax Landers

Um dos mais esperados títulos do Dreamcast finalmente dá as caras 28

Road Rash 64

A conversão para Nintendo 64 não deixa nada a dever às demais versões 34

FF Anthology

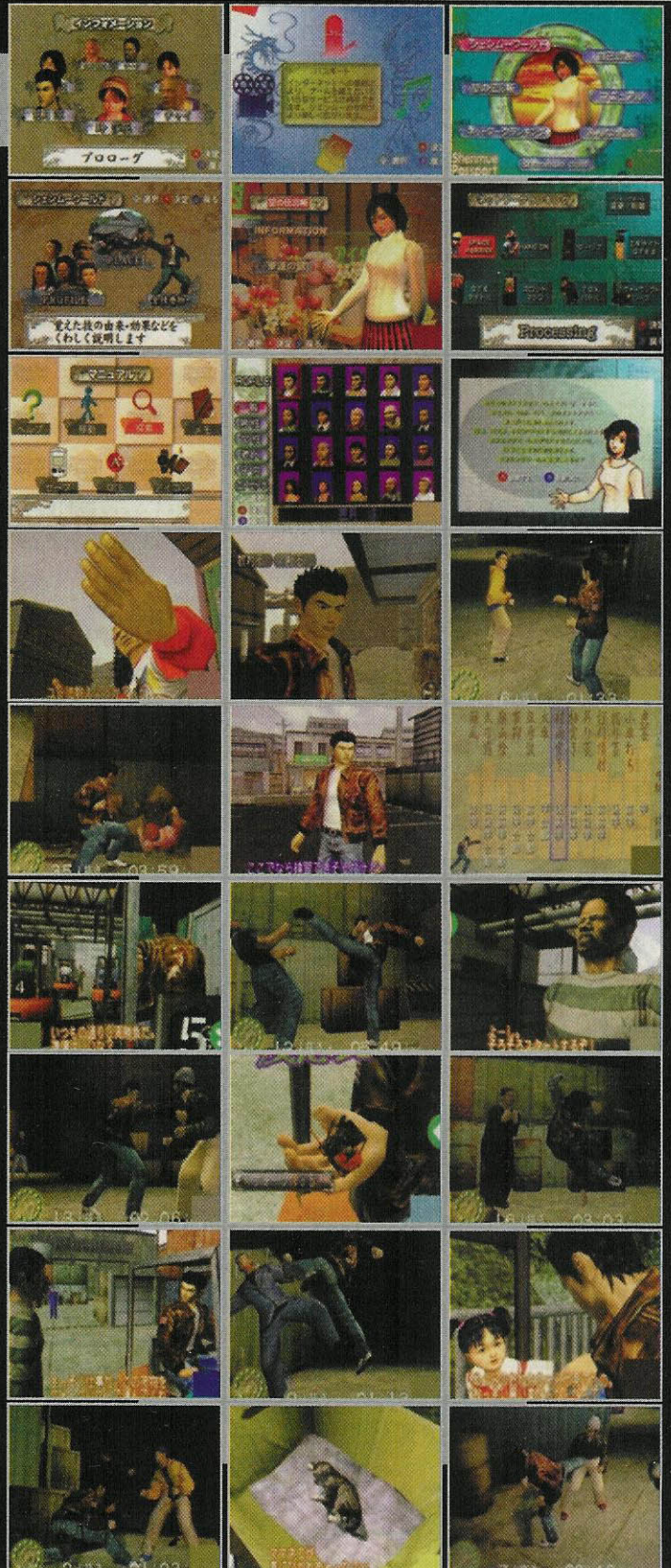
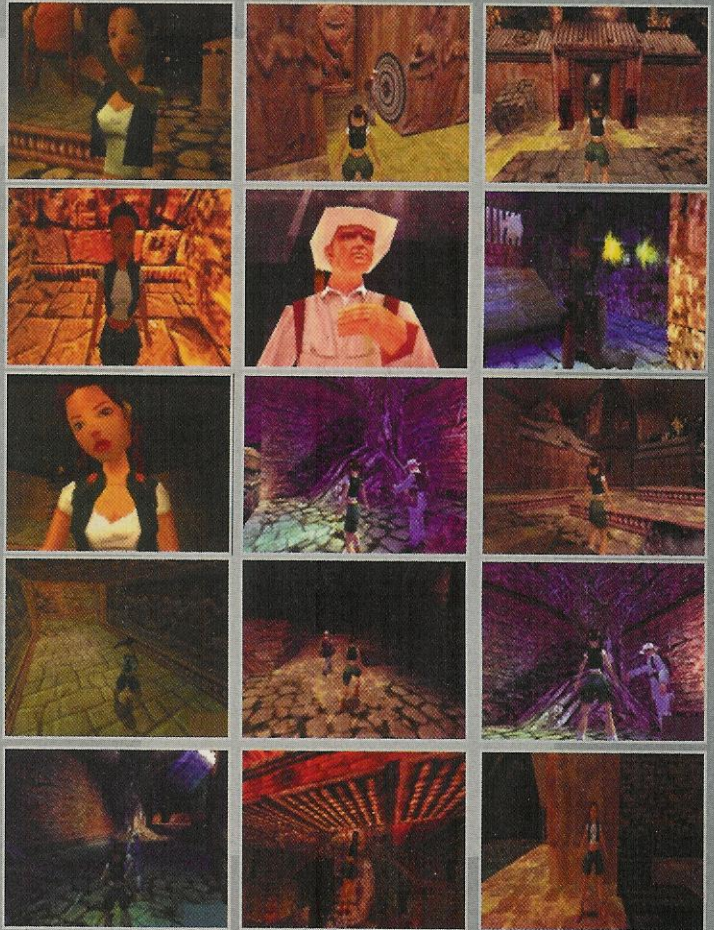
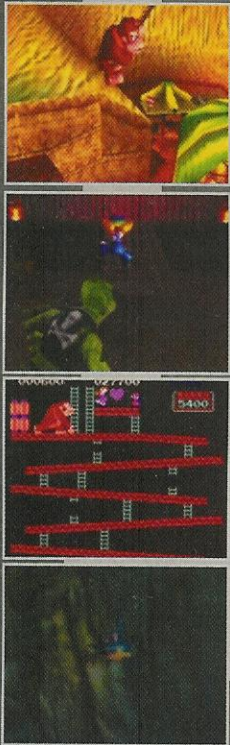
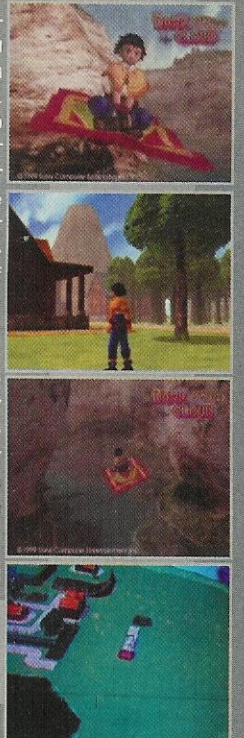
Os capítulos decisivos da saga de Final Fantasy agora no 32-bit da Sony 45

R6: Rogue Spear

"Discrição e criatividade são as peças-chave para ter sucesso nas missões" 64

Uma lenda onde o limiar entre traição e lealdade, amor e amizade se estreita a cada passo...

Suikoden 2 38

As versões dos clássicos da Sega — entenda-se: Sonic, Sega Rally e Virtua Fighter — para sua novíssima plataforma foram ansiosamente esperados. Entretanto, nenhum deles realmente conseguiria superar as expectativas do primeiro título de Yu Suzuki e sua equipe AM2 criado originalmente para o Sega Dreamcast: Shen Mue. Inicialmente chamado de Virtua Fighter RPG e em seguida de Project Berkley, o título já é considerado a obra máxima de Suzuki, criando um novo gênero no mundo dos games, o FREE (Full Reactive Eyes Entertainment), apresentando o verdadeiro poder do console através de centenas de ruas baseadas no mundo real, expressões faciais extremamente realistas, mais de 1200 locais possíveis de se explorar, ação incessante (com os movimentos sendo todos criados através do sistema de Motion Capture, onde atores reais são utilizados e seus movimentos digitalizados), músicas orquestradas, efeitos climáticos variados, diálogos falados quilométricos e diversos outros elementos que o tornam o mais verídico simulador de vida já concebido. O enredo todo gira em torno do jovem Hyo Hazuki, cujas viagens pelo mundo o levam à Hong Kong de 1986, onde encontra sua contra-parte Rei Shen hua, residente de Yokosuka. Tudo isso você, provavelmente, já conhecia. Os dados que foram revelados no CD que acompanhava o GD de Virtua Fighter 3tb no Japão, e implementados meses depois em uma conferência oficial com Yu Suziki e publicados em nossas páginas. Tempos depois, após séries e séries de adiamentos, algumas questões começam a ser respondidas ao passo que novas imegens começam a ser divulgadas. Shen Mue agora é uma game dividido em cinco capítulos, sendo que o primeiro deles, Shen Mue Chapter 1 - Yokosuka, será lançado em meados de abril / maio de 2000, possuindo quatro GDs. Esta primeira parte cobrirá os acontecimentos que precedem o encontro entre Rei e Hyo, com as várias desventuras do herói pelas ruas de Hong Kong. O sistema de combate foi batizado de Free Battle System, que consiste em escolher e executar os comandos corretos quando estes surgirem na tela (uma espécie de implementação do sistema da batalha entre Laura e o cavaleiro da espada em D ou as seqüências de Dragon's Lair, Brain Dead e outros), permitindo lutas contra vários oponentes ao mesmo tempo, lembrando muito os antigos filmes de artes marciais. Além disso, dependendo dos comandos você poderá ainda executar combos e outros movimentos especiais, tais como esquivas, contra-ataques e arremessos, aumentando as possibilidades da jogabilidade. Mesmo em algumas cenas de ação se utilizarão deste recurso, assim como em Dynamite Deka 2 / Dynamite Cop. Cogita-se ainda a possibilidade de se utilizar alguns elementos existentes em Virtua Fighter nos combates, mas nada confirmado até o momento. De uma forma ou de outra, mesmo com todos os adiamentos e contra-tempos, as expectativas de ambas as partes são grandes: enquanto a previsão mais pessimista da Sega é de vender cerca de 2 milhões de cópias (para cobrir os vultuosos 16 milhões de dólares envolvidos nos custos de produção e desenvolvimento do título), o público vê Shen Mue como a recuperação definitiva da confiança na empresa, como a linha divisória entre as conversões de arcade que mantém o console e uma novíssima fase de games originais. Dessa forma, não seria exagero algum dizer que este será o responsável pela determinação do futuro do Sega Dreamcast no Japão. Yu Suzuki e seu time planejam não apenas criar um game definitivo e revolucionário. Eles desejam criar algo além da concepção de Yoshiki Okamoto com seu Resident Evil, de Shigeru Miyamoto e a interação e liberdade de Super Mario 64 ou de Hideo Kojima e mundo poligonal de Metal Gear Solid.

Praticamente nenhum game desenvolvido e lançado nos States alcançou tanto sucesso quanto Tomb Raider da Core Design. Iniciado como um título para Saturn, o game da heroína Lara Croft logo conquistou uma legião de fãs, aportando em pouco tempo em seis títulos (levando consideração as edições Gold para o PC) que venderam milhões de unidades e renderam montanhas de dólares para a Eidos Interactive, tornando a pequena softhouse em uma grande presença no mercado de games ocidental. E quem poderia imaginar que a versão feminina do doutor Henry Jones Jr. — mais conhecido como Indiana Jones — pudesse se tornar um ídolo mundial e um símbolo sexual? É nessa onda de Tomb Raider que a Eidos finalmente apresenta a quarta versão de seu carro chefe, batizado de Tomb Raider 4 - Last Revelation. E o que os criadores poderiam explorar além das aventuras de Lara no palácio de Midas, nos córregos de Veneza ou pelos telhados de Londres? As aventuras da jovem senhorita Croft, claro! Nesta nova aventura é dada a oportunidade de se conhecer um pouco sobre o passado de Lara, nos primórdios de sua vida de aventuras. Substituindo a fase de treinamento na velha mansão dos Croft com o velho mordomo, você iniciará agora sob a tutela de seu professor, o doutor Von Croy, com uma Lara aos 16 anos e com sardas, mas já com dotes acrobáticos impressionantes. Aliás, nas primeiras fases você deverá cumprir alguns objetivos propostos por Von Croy para poder prosseguir, numa espécie de preparação para os verdadeiros desafios que a aguardam já adulta e com um cabelo ainda mais comprido no Egito atual, suas imensas pirâmides, desertos e múmias amaldiçoadas. Fora isso, nada mais fora divulgado pela Eidos. Mas, conhecendo a tradição da softhouse, é quase certo que novos detalhes serão revelados com o aproximar da data de lançamento. Resta-nos aguardar pelo resultado!

Com a aproximação do lançamento, a Rare divulga novas imagens de seu mais novo título. Além de se utilizar do cartucho de expansão de 4MB-RAM para a realização dos movimentos extremamente fluentes, cinco personagens com características próprias — o que, claro, representa a possibilidade de estágios voltados completamente para certas habilidades, como é costume da empresa — e um elenco todo novo de personagens e auxiliares, o título ainda inova com a apresentação: cinco muitos do mais puro Rap norte-americano. Sem mencionar o mini-jogo contendo a versão original de Donkey Kong. Mais algum tempo de espera...

Com a conferência oficial para o anunciamento do Playtation 2, a Sony ainda divulgou uma série de títulos que devem ser lançados para o console no Japão. Dark Cloud era um deles. Apresentado durante a última TGS em vídeo, o game não chamou muita atenção por não tomar proveito do poder do console, não sendo melhor que muitos dos títulos de Sega Dreamcast. Você faz o papel de um jovem incumbido de construir um mundo completamente novo e então explorá-lo (herança de Seiken Densetsu: Legend of Mana?). Você pode alternar entre os modos de exploração e criação, dando uma dinâmica diferente ao sistema de jogo. Para as duas finalidades básicas você terá a seu dispor um maravilhoso tapete mágico que o ajudará no que for necessário, incluindo a possibilidade de sobrevoar todo o seu mundo o quanto desejar. Por estar em uma fase de desenvolvimento muito inicial, pouco pode ser dito. Ainda assim é um game que promete devido à temática.

THE LEGEND OF ZELDA - ACORN OF MYSTICAL TREE: CHAPTER OF POWER

Nintendo

Adventure / RPG - N/A

Previsto para dezembro de 99 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★☆

Mostrado na edição anterior da Gamers, o mais novo capítulo da série The Legend of Zelda para o portátil da Nintendo, Acorn of Mystical Tree, traz uma grande novidade: a divisão do storyline em três episódios a serem lançados em separado. Cada parte representa uma das três vertentes da Tri-Force — Poder, Sabedoria e Coragem, que formam entre si um todo (o poder sem a sabedoria é inútil, da mesma forma que a sabedoria sem a coragem ou a coragem sem o poder). O primeiro dos três, o Episode of Power, dá incío à aventura e apresenta uma série de novos elementos. Agora as estações do ano têm uma forte influência em seus desafios. Alguns locais, por exemplo, só são acessados durante o verão, que derrete o gelo do inverno, ou durante a primavera, que faz com que plantas cresçam e sirvam de escadas. Mesmo com estas implementações ainda há uma série de elementos clássicos que retornam, como os mapas, chaves e compassos, além dos bons e velhos baús. Sobre a história, nenhum detalhe foi revelado, exceto a presença de alguns "velhos" (vai saber a cronologia dessa história...) conhecidos de Link, como é o caso de Impa, a babá de Zelda, agora em uma encarnação mais "cheia". Entre os novos integrantes do time está a maga Maple. Novas informações a qualquer momento em nossas páginas.

GAMERS - GAME NEWS - NINTENDO 64

THE LEGEND OF ZELDA GAIDEN

Nintendo

Adventure / RPG - N/A

Previsto para final de 99 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★★

O primeiro Side Story de The legendo of Zelda: Ocarina of Time começa a dar as caras na mídia. Novas informações sobre os sistemas e outros detalhes foram revelados, bem como novas imagens. O marcador localizado na parte inferior central da tela, indicando o tempo restante para se completar sua missão — para aqueles que não sabem, deter a queda da lua sobre o planeta, salvando este mundo paralelo — correrá em tempo real, com o passar dos dias. Em compensação, a velocidade com que as horas passam foi reduzida bastante, se aproximando dos períodos de nosso mundo. As máscaras, agora com uma importância muito maior que em seu predecessor, além de trasnformar Link nas criaturas correspondentes e garantir as características das raças (como nadar livremente com a máscara dos Zoras, o spin-dash dos Gorons, etc), servem também para tocar diversos instrumentos. Os Gorons usam tambores, os Zoras usam guitarras de peixes, os Deku Scrups arrasam nos saxofones e outros instrumentos de sopro. Isso tudo sem mencionar o fato de que, usando certas máscaras, você consegue diferentes reações das outras raças, podendo até mesmo controlar algumas delas para realizar certas tarefas, o que eleva grandemente a variedade de formas de se resolver puzzles e outros enígmas. Apesar de mais nada ter sido liberado, a data de lançamento permanece inalterada: final de 99. Contanto que este Side-Story não sofra os mesmos adiamentos do original...

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION

HOSHIGAMI: RUINING BLUE EARTH

MaxFive

RPG / Estratégia - N/A

Previsto para janeiro de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★☆

Quando as vendas de Tactics Ogre, da Quest, estouraram no Japão, a Square contratou o time responsável pela criação do clássico para a produção de um game seguindo a mesma linha, mas com todo o requinte da saga de Final Fantasy. Infelizmente este segundo trabalho não superou a vendagem do primeiro e, por iniciativa própria, o time se reuniu novamente e formaram sua própria softhouse, a MaxFive. A partir de então, deram início ao título que tentaria finalmente derrubar a hegemonia de Tactics Ogre. Seu nome: Hoshigami - Ruining Blue Earth. Mostrado na edição 42, o título dos criadores de FFT ganha formas mais consistentes. Além dos típicos modelos sem nariz e cenários com uma amplitude bastante grande de alturas, elementos já característicos do time, H:RBE ainda traz um enredo semelhante: os quatro reinos de um vasto continente (Nightweld, Valaim, Gerald e Ixia) viviam pacificamente até que, há quinze anos, Valaim invadiu o reino mágico de Ixia, em busca do artefato conhecido por Marcleva. Entretanto, este desaparecerá e, a partir de então, a guerra se espalhou pelos quatro domínios, tendo um efeito devastador sobre a vida do planeta. É aqui que entra você, Faz, um jovem soldado de Nightweld que se vê envolvido pelos mistérios por trás do Marcleva e dos Hoshigami — Deuses das Estrelas em uma tradução literal. Quanto aos sistemas, os mais veteranos se encontrarão familiarizados com tópicos como o CT (Charge Time), mesmo ele tendo passado para RAP (Ready to Action System). Por outro lado, existe um sistema inédito e peculiar, batizado de Session Mode. Este consiste em usar o comando de Wait para se manter em posição de defesa e, então, fazer com que de alguma forma algum inimigo entre em seu raio de ação convencional. Quando isso acontecer, você atacará automaticamente. Com um grande número de personagens você pode desencadear combos que farão o solo tremer! A mágica, por sua vez, é baseada em moedas elementais que carregam um ou mais tipos de mágica. Usada a moeda, usada a magia. Sem a previsão de um Final Fantasy Tactics II, Hoshigami - Ruining Blue Earth aparenta ser a melhor pedida para nós, amantes de RPGs estratégicos.

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION

PARASITE EVE 2

Square

Cinematic RPG - N/A

Sem previsão de Lançamento

EXPECTATIVA: ★★★★★

Parasite Eve é um game peculiar na história da Square. Ao passo que para todos os seus títulos há um público neutro e imparcial, PE simplesmente salta este ponto: existem somente os fãs incontestáveis ou os que odeiam até o último fio de cabelo de Aya. Isso talvez tenha se dado pela mescla de diversos elementos que não se encaixariam naturalmente (afinal de contas, PE não é um verdadeiro RPG e muito menos um filme), tornando-o algo único, um Cinematic RPG que instigava ou repelia os jogadores. Mas, apesar do público contra o título, a Square anunciou durante a última edição da TGS o sucessor de PE, batizado simplesmente de Parasite Eve 2. Enfocando-se mais na ação e lembrando muito a série de Survival Horrors da Capcom, PE2 se dá no dia 4 de setembro de 2000, três anos após o incidente com as mitocôndrias em Nova York. O local agora é um imenso arranha-céu no coração de Los Angeles, conhecido por Acropolis Tower, onde uma estranha leva de criaturas surge. A suspeita é de que sejam seres alterados pela ação mitoconrial. É aqui que nossa heroína, Aya Brea, entra em cena. Agora membro da divisão do FBI conhecido por MIST (Mitochondria Investigation and Supression Team / Time de Investigação e Supressão de Mitocôndrias... !?!), a ex-policial novata de Nova York assume o caso. Um pouco difícil de se aceitar, mas a Square nunca joga para perder... De qualquer forma, agora o game como um todo é voltado para a ação, com batalhas se dando em tempo real, diferentemente do primeiro título onde havia uma "transição" para uma tela de batalha, e a possibilidade de ter outros membros da MIST ajudando você, sendo controlados pelo computador. Agora um radar localizado no canto superior direito da tela mostra a posição das criaturas, permitindo a você caçá-las valendo-se de armas que vão da típica Handgun à lança-granadas, passando pelas Shotguns e metralhadoras que podem ser melhoradas como em seu predecessor. Isso sem mencionar a "maldição" de Aya, sua Parasite Energy, agora simplesmente rebatizada de MP / Mitochondria points, que podem ser utilizados tanto para causar danos quanto curar a si mesma. Por outro lado, o sistema de EXP e HP permaneceu o mesmo, bem como os gráficos — personagens poligonais, movimentando-se em 60 fps, em cenários pré-texturizados. Vários dos bugs existentes no primeiro game foram corrigidos — como as malditas câmeras que frustravam por alterar os controles diversas vezes — dando uma nova esperança para a atração de novos adeptos ao game. De qualquer forma, não é uma má idéia tentar confiar um pouco mais na Square e esperar pela seqüência de seu Cinematic RPG...

CHRONO CROSS

Square

RPG - N/A

Sem previsão de lançamento

EXPECTATIVA: ★★★★★

Se existe algum título difícil de ser superado, este é Chrono Trigger. Desenvolvido pelo "Dream Team" — formado pelo renomado criador de Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi, o diretor de Dragon Quest, Yuji Horii, o criador de Dragon Ball, Akira Toriyama, e o compositor Yasunori Mitsuda — e lançado para o 16-bit da Nintendo, CT conquistou uma legião imensa de fãs. E, com Horii e Toriyama ocupados na criação de Dragon Quest VII - Soldiers of Eden, esta tarefa parecia impossível. Rumor que ganhou ainda mais força com o fraco demo lançado juntamente com Seiken Densetsu - Legend of Mana há alguns meses. Entretanto, obra sob as asas do Character Designer Nobuteru Yuuki (responsável pelo design do anime Vision of Escaflowne e de Seiken Densetsu 3), o diretor Masato Kato (ex-membro de direção de Chrono Trigger), de Yasunori Mitsuda e do produtor Hiromichi Tanaka (Xenogears e Seiken Densetsu), originalmente conhecido no Sattelaview do SNES como Radical Dreamers, começa a ganhar consistência. Você encarna Serge, um jovem caçador de recompensas que acaba por se encontrar perdido entre dimensões paralelas que o levam a encontrar Kid, antiga aliada de Yamaneko — rival de Serges — e Glenn, o cavaleiro portador da espada Masamune e antes conhecido como Frog. Tudo isso em um enredo que se dá 20 anos após os acontecimentos do game original. Apesar disso, você ainda terá a oportunidade de visitar várias localidades familiares, como a casa de Lucca e o castelo de Guardia. Quanto aos personagens, a Square planeja implantar cerca de 40 personagens possíveis de entrar em seu grupo. A única dúvida reminiscente desse assunto é se estes terão uma participação ativa no enredo, com o toque especial da Square em encaixar personagens carismáticos em seus storylines, ou seguirão o modo Genso Suikoden de ser, com mais de 100 personagens mas que não fazem diferença alguma. De qualquer forma, apesar de todas essas diferenças, Chrono Cross ainda possui um certo ar de seqüência de CT, explorando o mesmo mundo, as criaturas estranhas e esféricas conhecidas por Nus e a obsessão por gatos.

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION

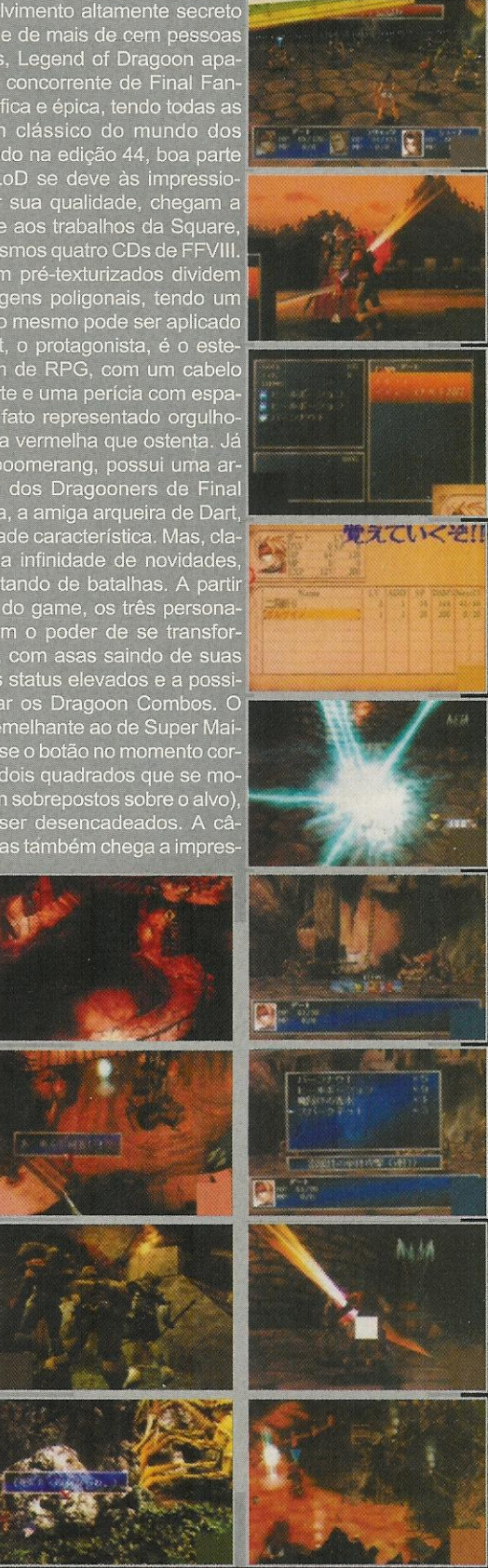
LEGEND OF DRAGOON

Sony

RPG - 4 CD

Previsto para 2 de dezembro no Japão

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

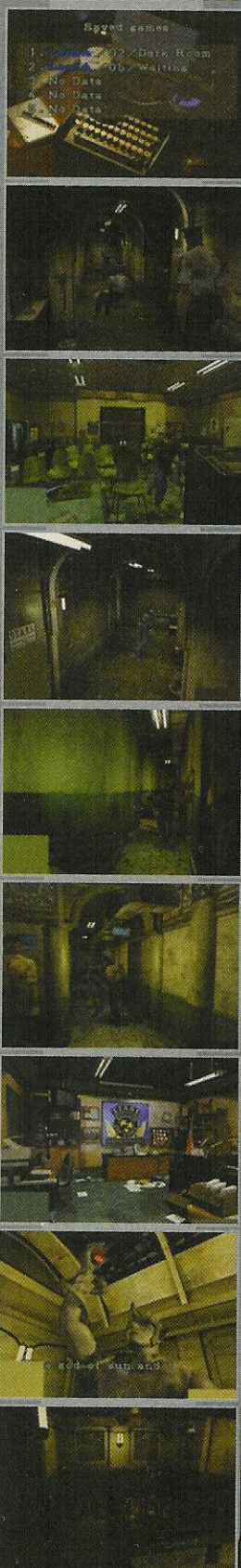
Em desenvolvimento altamente secreto pela Sony, com um time de mais de cem pessoas por cerca de três anos, Legend of Dragoon aparenta ser o verdadeiro concorrente de Final Fantasy VIII em beleza gráfica e épica, tendo todas as características de um clássico do mundo dos RPGs. Como o mostrado na edição 44, boa parte do mérito gráfico de LoD se deve às impressionantes FMVs que, por sua qualidade, chegam a se equiparar facilmente aos trabalhos da Square, ocupando assim os mesmos quatro CDs de FFVIII. Os cenários muito bem pré-texturizados dividem lugar com os personagens poligonais, tendo um certo ar Squareano. E o mesmo pode ser aplicado aos personagens. Dart, o protagonista, é o estereótipo de personagem de RPG, com um cabelo espetado, um gênio forte e uma perícia com espadas surpreendente — fato representado orgulhosamente pela armadura vermelha que ostenta. Já Rose, a guerreira de boomerang, possui uma armadura semelhante à dos Dragooners de Final Fantasy. Mesmo Shana, a amiga arqueira de Dart, possui uma personalidade característica. Mas, claro, LoD ainda traz uma infinidade de novidades, em especial em se tratando de batalhas. A partir de determinado ponto do game, os três personagens principais ganham o poder de se transformar em meio-dragões, com asas saindo de suas armaduras, tendo seus status elevados e a possibilidade de se executar os Dragoon Combos. O sistema de ataque é semelhante ao de Super Mario RPG: pressionando-se o botão no momento correto (no caso, quando dois quadrados que se movimento se encontrarem sobrepostos sobre o alvo), mais ataques podem ser desencadeados. A câmera durante as batalhas também chega a impressionar, lembrando Genso Suikoden II por sua dinâmica. Além disso, foram confirmadas as mudanças no clima — algo que pode parecer comum para os acostumados com RPGs estratégicos, mas não para os convencionais. No mais, nenhum outro detalhe acerca do enredo fora divulgado, mas já podemos esperar por algo de proporções magnânimas, uma vez que este "será o game que desbancará FFVIII", segundo alguns comentários da mídia. E como as chances de que LoD venha a ser lançado no ocidente, então é melhor preparar as carteiras para mais este monstro de 4 CDs...

RESIDENT EVIL 64

Capcom / Angel Studios

Survival Horror - 512Mbits

Previsto para 9 de dezembro no Japão

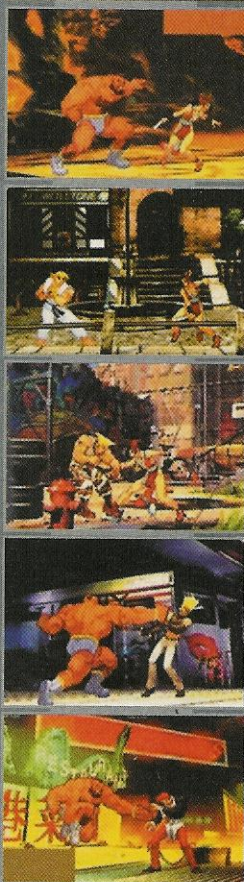
EXPECTATIVA: ★★★★★

"Como diabos comprimir 1300 MBytes (equivalentes a dois CDs) em cerca de 512 Mbits (64 Mbytes)!?". Esta é a questão que vem tirando as noites dos proprietários do Nintendo 64 e fãs de Resident Evil. A primeira vista isso parece impossível, mas a Capcom, juntamente com a desconhecida Angel Studios, conseguiu tal feito. E o mais importante de tudo? Ainda foram capazes de adicionar uma série de novidades e implementações que enriquecem ainda mais o título, tornando-o perfeito para um Re-Make. Com personagens muito melhor texturizados, gráficos em altíssima resolução (possível com o auxílio do expansor de 4MegaRAM), animação fluente e som completamente Surround, Resident Evil 64 já mostrava seu poder no demo apresentado durante a E³ e a TGS. A jogabilidade se tornou muito mais dinâmina, uma vez que os Load Times entre os cenários foram completamente cortados — apesar das animações da abertura das portas ainda estarem presentes, para dar um ar de suspernse e dar continuidade à tradição da série. Mesmo os controles foram implementados, com uma resposta muito melhor do controle analógico do console, além da compatibilidade com o Rumble Pak. A maior parte dos sons foram recriados, tornando-se mais limpos e se encaixando perfeitamente ao Surround Sound. Por incrível que pareça, os mini-jogos com Tofu e Hank também estão presentes. "Mas e as novidades?", você se pergunta. Bom, além dos novos gráficos, a Capcom ainda adicionou uma grande gama de novas roupas extras, conseguidas ao se cumprir certas exigências especiais que variam de recolher arquivos ou recolher uma certa porcentagem de itens. Aliás, estes foram dois itens herdados do novíssimo Bio Hazard 3 Nemesis. Os arquivos são documentos espalhados pelo jogo que contam um pouco mais sobre a história de Resident Evil, com detalhes sobre o enredo dos três games lançados até o momento, além de dicas sobre como conseguir algumas vantagens como munição infinita ou outras roupas. Quanto aos itens, agora eles são espalhados pelos locais de forma aleatória, se alterando a cada novo jogo — o sistema de Item Randomizer. "E quanto às seqüências de CG do game original para Playstation?". Bem, esse problema foi resolvido de duas formas diferentes: algumas delas foram transformadas em gráficos texturizados em tempo real, como em The Legend of Zelda: Ocarina of Time, dando um certo ar definitivo de N64 ao game. Já com as demais... A Angel conseguiu fazer o impossível e adicionar todas as seqüências de CG no sistema de compressão de MPEG! Claro, não são cenas de CG em tela inteira (aliás, nem mesmo na versão PS eram), mas sim movies em uma parte reduzida da tela. Bem, de qualquer forma, melhor do que nada. Assim, o sonho dos fãs de Resident Evil finalmente se tornará real. E o melhor: com altíssima qualidade!

SNK VS CAPCOM

Capcom

Luta - GD / Naomi

Sem previsão de lançamento

EXPECTATIVA: ★★★★★

Novas informações sobre um dos mais esperados games de luta da história dos games. Como divulgado na edição passada, a versão Naomi / Dreamcast de SNK Vs. Capcom conta até o momento com doze personagens (Iori, Ryu, Kyo, Ken, Terry, Blanka, Benimaru, Guile, Raiden, Zangief, Mai e Chun li), havendo a possibilidade de optar entre batalhas solo (1 vs. 1), duplas (como em Marvel Vs. Capcom ou outros crossovers) ou trios (times como em KOF). Quanto ao sistema de jogo, apenas sabe-se que há o ISM da SNK e outro da Capcom, como em SFZero 3. Novas informações em breve...

SNK VS CAPCOM

SNK

Luta - N/A

Previsto para dezembro de 99 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★★

E na onda SNK vs. Capcom, a SNK libera novas informações sobre seu SNK vs Capcom - Battle of the Strongest Fighters. Serão ao todo dezoito personagens (Iori, Ryu, Kyo, Ken, Terry, Zangief, Ryo, Guile, Mai, Chun li, Leona, Dan, Athena, Sakura, Haohmaru, Morrigan, Nakoruru e Felicia... Uma verdadeira salada de lutadores!), havendo três diferentes modalidades de combate (1 vs. 1, 2 vs. 2 Tag Team e 3 vs. 3 Team Battle) e outros três modos de comando: o Counter Style, semelhante ao Extra Mode da série KOF, com o comando de esquiva e carregamento de Power; o Average Style, como o Advanced Mode de KOF, com rolamentos e carregamento progressivo de Power; e o Rush Style, com Chain Combos, como em Darkstatlkers / Vampire Hunter. As típicas apresentações especiais de KOF também estarão presentes aqui (como Ryu vs. Ken, ou Iori vs. Kyo). A SNK ainda afirmou que o game terá algum tipo de compatibilidade com a versão DC de SNK Vs. Capcom.

STREET FIGHTER III W IMPACT

Capcom

Luta - GD

Previsto para 9 de dezembro no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★★

Anunciado desde a conferência oficial de lançamento do Dreamcast, a série Street Fighter III finalmente começa a dar as caras na mais nova plataforma da Sega. Unindo as duas primeiras versões do game para Arcades — Street Fighter III: The New Generation e Street Fighter III: Second Impact — e tendo ainda mais implementados que aqueles criados pela placa CPS3 da softhouse, Street Fighter III W Impact permitirá a você escolher a qual das versões jogar, num sistema semelhante ao dos dois Street Fighter Collections lançados para Saturn e Playstation. Ainda assim, o título trará uma série de elementos exclusivos da versão caseira. Entre eles um Training Mode completo, onde você pode exercitar seus combos ou outros sistemas (como nas fases bônus de SFIII2nd Impact), além de vários rankings e a possibilidade de se utilizar personagens como o chefe Gill. Mais um game que promete fazer a cabeça dos fãs.

RAPIDINHAS

Aproximando-se do final do ano, as notícias sobre o mundo dos games surgem sem parar. Aqui separamos as mais quentes novidades para o final de ano... E o mês de novembro se prepara para pegar fogo!

Novo projeto de Kojima

Já há algum tempo a Konami vem trabalhando em um projeto para o novíssimo 128-bit da Sony. Sua natureza, contudo, ainda era oculta à sete chaves. Entretanto, com o anunciamento oficial do console, a Konami divulgou que o título está em desenvolvimento sob as asas de Hideo Kojima, o responsável pela clássica série Metal Gear. Mas não elevem seus ânimos, fãs do renomado título: as chances de que esta seja uma seqüência do game são pequenas, uma vez que, apesar do game ser um adventure em terceira pessoa, ambientado em uma grande metrópole mundial real, os planos de Kojima incluem adicionar seres super poderosos, com poderes psíquicos e outras vantagens, na mesma linha do filme A Matrix, que não parece se encaixar muito com a ambientação de MG. Infelizmente nenhuma outra informação sobre o título fora divulgada.

Fatal Fury - Mark of the Wolves

Depois de suas aventuras não muito bem sucedidas com o time de Fatal Fury pelas praias poligonais de sua placa Hyper Neo Geo 64 e do Playstation em FF: Wild Ambition, a SNK finalmente anuncia seu mais novo game da série: Garou Densetsu / Fatal Fury - Mark of the Wolves. Aportando desta vez na boa a velha placa MVS (famosa por seus jogos 2D, como o próprio The King of Fighters '99), o título não herdará os personagens típicos da série, como Mai e Joe. Ao invés disso, o game será focado na mais nova geração de lutadores, posterior às batalhas entre Geese e Terry. Com exceção de Terry Bogard, já com uma idade mais avançada, todos os demais personagens são novatos, mas com algum relação com a velha guarda de combatentes — em uma iniciativa semelhante à de To Shin Den Subaru (e, esperamos, não tão catastrófica...). O personagem principal agora é Rock Howard, filho de Geese adotado por Terry como discípulo após sua morte. Dos de Terry, Rock recebeu suas técnicas e a famosa jaqueta vermelha com a estrela branca. De seu pai verdadeiro, herdou a técnica nata de lutar. Seus golpes são uma mistura dos golpes de Geese e Terry, com técnicas repletas de Reppukens, Rizing Tackles (aliás, o golpe mais mentiroso de toda a SNK...), Crackshoot e até mesmo o destruidor Raging Storm. Entre os outros novatos, estão os dois filhos de Kim Kaphwan, Donphwan e Jeiphwan, que sempre o acompanhavam durante os torneios e agora carregam adiante o legado do pai com suas técnicas de Tae Kwon Do. Hokutomaru é o novo detentor do clã dos Shiranui, enquanto um discípulo de Robert Garcia (isso mesmo, aquele de Art of Fighting) chamado Marco Rodrigez traz as técnicas do estilo Kyokugenryu de Karate. GriffonMask é um campeão de luta livre que parece ter aprendido suas técnicas com Raiden / Big Bear, tendo uma série de agarrões. Hotaru Souba é um artista marcial chinês bem ao estilo Hon Fu, enquanto Kevin Ryan é um membro das forças armadas. Por fim, B.Jenny, que se utiliza dos poderes elementais. Fora os personagens, nada acerca do storyline ou dos sistemas fora divulgado. Em breve imagens e informações sobre este game que promete revitalizar a saga do lobo despertado.

Novas Langrisser Millenium

Apesar de não ter o mesmo requinte ou expectativa de seus predecessores (tendo em vista a decepção causada pela ausência do time de criação original, em especial o grande Character Designer Satoshi Urashihara, responsável por Plastic Little e tantos outros), Langrisser Millenium vem com novas informações liberadas diretamente pela produtora Masaya. O mais novo capítulo do RPG Estratégico tem data de lançamento marcada para o dia 3 de novembro no Japão, estando em um passo de desenvolvimento bastante avançado. LM se utilizará do recém batizado Free Scenario System, onde você tem de optar por um dos cinco personagens, tendo cada um sua própria história, poderes e aliados, da mesma forma que Saga Frontier (Square, PS) ou Dragon Force (Sega, Saturn). Uma vez escolhido seu personagem, os demais serão seus oponentes em suas batalhas pela conquista de todo o continente. Haverá mais de cem personagens que poderão fazer parte de seu exército e enriquecer suas fileiras, tendo cada um sua pequena participação no enredo central ou secundário — a la Genso Suikoden. E, diferenciando-se de seus predecessores, este episódio ainda possuirá uma série de batalhas em tempo real, onde você poderá controlar seu personagem como em Star Ocean, além dos costumerios combates por turnos. Mesmo tendo perdido o glamour da saga original, Langrisser ainda promete ser um título de sucesso.

Phantasy Star? Não, Eternal Arcadia...

Antes do anunciamento oficial da produção de Phantasy Star On-Line pela Sega, correu um boato pela mídia que o novo RPG da empresa para o DC, batizado somente de Projeto Ares, seria o quinto capítulo da saga. Grande engano. Ares Project se revelou Eternal Arcadia, um game completamente novo, se passando em um mundo onde os seres humanos habitam ilhas voadoras e se locamovem através de barcos flutuantes. Aqui você encarna Vyse, um jovem pirata membro dos Blue Air Pirates — uma espécie de piratas na linha Robin Hood, roubando dos ricos e dando aos pobres, em completo contraste com os Red Air Pirates — mestre na arte das duas espadas (alguém aí falou em Cervantes de Leon?). Em suas viagens pelos ares, acompanhado por Aika, a eterna companheira que se vale de um boomerang anabolizado, você encontrará vários aliados, como é o caso de Fina, uma maga que fora salva por Vyse há alguns anos. A história toda se inicia quando os Blue Air Pirates atacam um barco pertencente ao mercado negro e Vyse salva Fina, presa pelos nefastos traficantes.

As batalhas serão da visão três quartos (algo como a série Breath of Fire), tendo personagens completamente poligonais e texturizados em tempo real. Quanto ao sistema utilizado, apenas se sabe que haverá técnicas especiais e magias de invocação, tendo cada uma sua própria seqüência de animação. Para os que reclamavam da falta de um bom RPG para o console, esta parece que será uma ótima opção.

O pacote emplumado...

A Square realmente planeja popularizar os games de seu bicho emplumado! No dia 22 de dezembro a gigante do mercado lançará o pacote chamado Chocobo Collection, contendo três jogos da série Chocobos — Dice de Chocobo, Chocobo Stallion e Chocobo Racing. Chocobo Racing já é velho conhecido de nossas páginas, com seus vários personagens do mundo de Final Fantasy participando de uma corrida enlouquecida em busca dos artefatos mágicos. Chocobo Stallion, anunciado recentemente durante a última edição da TGS, é um título que simula um Jockey Club mas, ao invés de cavalos, os corredores montam em Chocobos. Você pode realizar apostas e várias outras ações. Já Dice de Chocobo é um game na linha de Banco Imobiliário, Jogo da Vida ou Mario Party, um jogo de tabuleiro com divertidos outros mini jogos. Vão voar penas para todos os lados!

Climax Landers

A capacidade do Sega Dreamcast de se comunicar com a Ampla Rede Mundial vai de vento em popa na terra do Sol Nascente. Um bom exemplo disso é o crescente número de demos de jogos para o console existentes em rede. E este é exatamente o caso do adiado Climax Landers, da Climax. No site da softhouse você tem a oportunidade de baixar três mini-jogos — como o divertido game do mascote "The Big Adventure of Yogurt" — dando uma boa idéia do produto final enquanto este não dá as caras.

O novo Aero Dancing

Para aqueles que procuram tiros e mísseis nos simuladores aéreos convencionais ou que odiaram as manobras aéreas e outras tarefas calmas exigidas em Aero Dancing, aqui vai uma ótima notícia: a CRI, responsável pela criação do game e divulgação no Japão — lembrando que a Infogrames trouxe o game para os States — está trabalhando em uma nova versão do game batizada de Aero Dancing F para o Sega Dreamcast. Desta vez, ao invés das costumeiras missões de reconhecimento e manobras aéreas, você será colocado em plena área de combate, de uma forma bastante semelhante ao Ace Combat da Namco. Haverá cinco modos de jogo, sendo eles Fighter Pilot Mission (onde você encarna um novato e deve completar as missões de treinamento), Tactical Challenge (o verdadeiro Story Mode, onde deve-se completar várias missões para poder prosseguir no enredo), Hangar (para possíveis ajustes nas naves), MultiPlay (para jogos em rede) e Free Flight (um Traing Mode onde você está livre para completar suas horas de vôo). No mais, o game possuirá uma série de implementações gráficas, novos efeitos de luz e outros recursos exclusivos do console. A previsão de lançamento é em meados de abril de 2000 no Japão.

O novo capítulo da lâmina

A SNK parece estar em uma era de renovações. São as novas versões de Fatal Fury, a aparição de Ryo Sakazaki em Buriki One, os novos protagonistas de The King of Fighter '99. Claro, algumas destas renovações ocorrem em menor intensidade, como é o caso de KOF, enquanto outras se dão de forma mais radical, como é o caso de FF: Mark of the Wolves e do novíssimo Samurai Spirits: The New Chapter of the Blade.

Antes cogitado como uma seqüência de Samurai Spirits RPG, SS:TCotB é na verdade o mais novo título de luta para o 32-bit da Sony e o sucessor da série de samurais. O título é completamente poligonal, seguindo o estilo de Samurai Spirits 64, apesar da promessa de uma melhora na jogabilidade (afinal de contas alguém aí tem paciência para soltar um especial da Shiki no momento correto?). A história de TCotB se dá cerca de 20 anos após os acontecimentos de Samurai Spirits 64 2, quando vários dos personagens já passaram suas técnicas para seus discípulos. Por isso mesmo quase todos os personagens são novos, excetuando Nakoruru (agora um espírito da natureza) e Haohmaru, agora um velho samurai.

Haverá uma série de novos elementos no sistema de batalhas, como formas de esquivas, ataques pelas costas — similarmente a Rival Schools. Isso tudo além de uma série de mini-jogos para PocketStation estrelando Nakoruru e Rimururu (Samurai Watch, um relógio para o PocketStation, e o Nakoruru RPG). A era da renovação está chegando...

-Espaço do Leitor-

OS MELHORES DO MÊS!

DESAFIOS ENTRE CLUBES

Basta um clube mandar as fotos dos três melhores tempos da pista proposta referente ao console. Se houver outro clube mandando fotos da mesma pista, ou mesmo propondo um desafio, os melhores tempos vão ser postos lado a lado, aqui, para comparação e escolha entre os três melhores.

DESAFIOS PROPOSTOS

PLAYSTATION

Jogo= ***GRAN TURISMO***

Mandar os três melhores tempos da pista: **Grand Valley**

NINTENDO 64

Jogo= ***DIDDY KONG RACING***

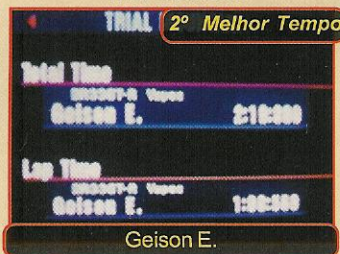
Mandar o melhor tempo da pista: **Anciet Lake, Fossil Canyon** e **Jungle Falls**

PLAYSTATION

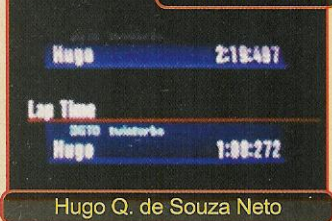
Trial Mountain

Emerson Modro (Misson)

Trial Mountain

2º Melhor Tempo

Geison E.

Trial Mountain

Hugo Q. de Souza Neto

COMENTÁRIO

Este mês a disputa foi um pouco mais acirrada. O Emerson saiu levando o primeiro lugar com seus 2:13:503, enquanto o Geison com seus 2:18:800 ralou por pouco o Hugo e seus 2:19:497. Diferença de pouca coisa. Agora a coisa vai esquentar um pouco mais para o próximo desafio na pista Grand Valley. Parabéns aos melhores!

CLUBES

SOMBRAS...................................

Nós temos: carteirinha, jornal, papo sombrio, desenhos, os melhores jogos e muito mais. Escreva para: Rua São Paulo nº2455, CEP 17900-000, Bairro Jussara, Dracena - S.P.

EXTREME GAMES...................................

Trocamos dicas para Nintendo 64, PlayStation, Super NES, Mega Drive e PC. Temos Jornalzinho para todos os video games acima. Rua: Dr. ALves Maciel nº1163, CEP 84035-650, Jardim Itália, Ponta Grossa - PR. Fones: 229-1120 (Leandro) e 222-0533 (Denis); não aceitamos ligação a cobrar.

EQUIPE GHOST PLAYERS...................................

Somos especializados em PlayStation, mandamos qualquer dica, código ou manha. No final do mês, sorteamos um cd para nosos sócios. Temos carteirinha e jornal bimestral. Rua: Profº Orestes Oris de Albuquerque, nº270 - Centro Angatuba - SP, ou, Rua: Emiliano Leite de Meira nº392 - Centro Angatuba - S.P.

GAME MANÍACOS...................................

Temos carteirinha e revista mensal. Não cobramos inscrição! Os interessados deverão mandar cartas para: R. Santo Antônio nº50 CEP 57442-000, Olho D'água das Flores - AL.

CLUBE OMEGA GAME...................................

R: Conchas nº938, V. Aparecida - CEP 18400-000 - Itapeva - S.P. Este clube tem a finalidade de trocar informações sobre Game Shark e Dicas sobre todos os sistemas.

CLUBE PLAYSTATION...................................

R: Duque de Caxias sem nº, Sernamby - CEP 29930-000 - São Mateus - E.S. Trocamos dicas e macetes para Playstation, Nintendo 64, SNES e PC. Mande para nós uma foto 3x4 mais R$1,00 (um) para nós fazermos sua carteirinha e você ser sócio de nosso clube. Fazemos jornal com vários macetes de lançamento!

- NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS PELO ENVIO DE DINHEIRO -

CARTAS

OOooii... (ufa!!) Saudações Teletub... Ah!, vocês sabem que saudações que são! Aqui é a Fabiana do RIO DE JANEIRO, e não do RIO GRANDE DO SUL. Deixei de falar que na carta passada, mas nesta eu falo: vocês colocaram o estado errado. O meu desenho foi publicado na Gamers 43 como RS. e não R.J. Poxa, não façam isso comigo, por favor! Sabe, certo dia eu não tinha nada para fazer e vi o Tomb Raider II dando sopa. Resolvi jogá-lo e usando como auxílio a estratégia que vocês publicaram na Gamers nº 26 e 27. Mas confesso que fiquei com uma dúvida, e pergunto: O que aconteceria se eu deixasse de pegar os Secrets das fases? Uma vez meu irmão contou que se eu deixasse de apanhar os Secrets, Marco Bartoli não se transformaria no dragão, na penúltima fase. Depois ele veio com a história de que isso só acontece se for a versão Beta. Para quê servem os Secrets afinal de contas? Eu gosto muito dos games musicais e achei o Dance Dance Revolution muito bom. Toda vez que meu pai ouve os clássicos "That's the Way (I like it)", "Kung fu Fighting", "Have you never been a Mellow?", "Let's Get Down" e outras, para em frente à televisão e fica ouvindo as músicas, relembrando seus velhos tempos... Isso é bem legal! Eu tenho o costume de gravar no meu Memory Card os records que faço e, certo dia quando estava jogando, percebi a presença de uma nova música no modo Normal, a "Make a Jam - U1". A questão é: há novas músicas para habilitar? Se houver, por favor, digam como eu faço!

Fabiana de Medeiros
São João de Meriti - RJ

OOooii... (cada coisa estranha que acontece com leitor, não?), Fabiana do Rio de Janeiro, tudo bem? Como você pode ver, esta carta está um pouco atrasada, mas é o de menos. Percebemos isso um pouco tarde, Fabiana do Rio de Janeiro, mas não se preocupe, não vamos cometer este erro novamente. Mas você não tem nada contra o pessoal de R.S., tem? Indo para as suas respostas (você viu mesmo Tomb Raider II dando sopa?... Para quem? Ha, ha, ha.... E por isso decidiu jogá-lo? De que andar você o arremessou? Brincadeira, hein!), se você não pega todos os Secrets em Tomb Raider II, você simplesmente não enfrenta Marco Bartoli transformado. Os Secrets servem como uma gratificação de intensificar ainda mais a diversão do game, exigindo de você o máximo de desempenho nas fases, ou seja, proporciona apenas uma dificuldade ainda maior! Mas é no Tomb Raider III que, juntando todos os Secrets, você ganha uma fase extra para se divertir. Do clima de aventura para o ramo musical, você começou bem com DDR e muita gente gosta (vê o caso do seu pai, né?). Bem, para sua alegria, existem algumas músicas secretas sim! Elas são habilitadas dependendo de um certo número de vezes que você finaliza em um certo tipo de dificuldade. Para facilitar, confira uma manhas e o que é necessário para se habilitar algumas músicas: para habilitar a música "MAKE A JAM!", finalize o modo normal 10 vezes; para habilitar a "BOYS", jogue e complete 300 músicas; para habilitar a "I BELIEVE IN MIRACLES", jogue e complete 220 músicas (pode ser uma mesma); para habilitar a "PARANOIA KCET ~CLEAN MIX~", finalize o modo Hard 150 vezes; e para habilitar a "PARANOIA MAX ~DIRTY MIX~", simplesmente finalize o modo Hard 500 vezes. Os requisitos são desencorajadores, não? Para facilitar (ha, ha, ha...) seu desempenho em habilitar as duas músicas I BELIEVE IN MIRACLES e BOYS, jogue no Double Mode (na tela onde você escolhe Easy, Normal e Hard, coloque para ↑ e na tela azulada aperte: ↑↑↓↓↑↑↓↓, depois ←←→→←←→→, a seguir faça ↑↑↓↓←→←→, então ←→←→←→←→; com isso você habilita uma porrada de truques legais e o Double Mode, o qual você vai usar...) no Easy (é bom ter você e mais alguém para jogar se não, não vai funcionar) para cortar os problemas pela metade, ou seja, ao invés de finalizar uma (ou mais músicas) 300 vezes, você só terá de finalizar 150. Então... (aqui é nóis fazendo de novo) Tchauu... Fabiana do Rio de Janeiro, e não do RS.

Olá galera da Gamers!!! Meu nome é Renata e acompanho, já a algum tempo, as revistas de video game. O que me fez escrever esta carta foi o jogo Resident Evil 3. O jogo está quase perfeito. Isso mesmo. Quase. Ele está muito fácil. Terminei-o em apenas dez horas (não de jogo, horas

minhas). Li em vários lugares que o produtor Shinji Mikami estava fazendo um jogo de alta dificuldade para satisfazer a sede dos jogadores mais antigos da série. Como vocês puderam notar, não achei que está tão difícil. Outra coisa que tirou um pouco do brilho da série foi a impossibilidade de se escolher o personagem, e o tamanho do game: muito curto. Mas antes que um fã de Resident resolva me jurar de morte, devo dizer que o game, apesar dos pesares, é um (se não o) melhor jogo que já joguei em minha vida. Os gráficos e a apresentação estão perfeitas! Será este mesmo o fim da série Resident Evil? Eu, e todos os fãs esperamos que não! E é bom mesmo que o novo Playstation gire os jogos atuais, pois eu irei virar um "zumbi" se não puder mais jogar Resident. Uma última pergunta: quem é o compositor da trilha sonora do terceiro episódio da série, em especial da música do final. Pois ela é linda! Bem, vou ficando por aqui. Um grande abraço para todos da redação!

Renata A. B. Nobre
Diadema - SP

Alô Rê, tudo na boa com você! Bem, como percebeu, RE3 (na verdade o Bio Hazard 3: Last Escape) não está tão difícil assim, mas provavelmente você não fez "algumas coisas que tornariam o game "difícil", como derrubar o Nemesis (o grandalhão que vive atrás de você o jogo inteiro) para ganhar itens e armas, fez? Só mais um toque, você estava jogando no Light ou no Heavy Mode? No Light Mode, qualquer um pode acabar numa boa! Não querendo nos gabar, mas conseguimos fazer tudo no game, pegando todas as armas, descobrindo detalhes e tudo no Heavy Mode (que no caso é o "Hard", por assim dizer). A primeira vez que acabamos, foi em torno de 05:41:14, com um total de 2 Saves. Mas a segunda vez, para ver o segundo final, terminamos com 03:12:36, sem ficar pegando muita coisa (e tiramos Grade S). Mas damos a você os nossos parabéns, você é a primeira "leitora" que nos enviou uma carta relatando que terminou o game (geralmente são só os cuecas que notificam primeiro, como o Marcelo de S. Bravim e o Otávio de Moraes, que enviaram uma foto com Grade S; não deu para publicar gente!). E, a propósito, o game é difícil sim... para aqueles que querem descobrir tudo! Agora deixando aquela tradição de escolha de personagens (inexistente neste) um pouco de lado para finalizar sua carta, confira a estratégia que fizemos e a avaliação deste Survival Horror. Epa! Antes que esqueçamos, para você saber quem compôs a música dê uma olhada no casting do game!

Oiz zgente! (Entenderam?) Antes de mais nada, queria parabenizá-los pelas mudanças na revista, que foram ótimas. Claro que meu nome não é Renato Russo (é só um pseudônimo), mas ele é o maior e está aniversariando a sua morte (3 anos já) e acho que ele gostaria de ver seu nome na revista, não acham? (Que xaveco!) Queria dizer que eu concordo com a leitora sobrinha do Kunihiko (que deve estar fundando um fã-clube dela mesma), que diz que vocês estão muito pessimistas. Acho que vocês não deveriam colocar mensagens pessimistas nas respostas das cartas, como na edição nº 40, vocês devem ter a consciência de que a Gamers é a revista de ponta. Mudando o assunto, eu queria atentar pelo jogo Bio Hazard 3: Last Escape. Este game é um jogaço, maravilhoso, e vai bater todos os records de venda do ano. Ficou muito legal a passagem pelo R.P.D. novamente; os gráficos simplesmente animais, o som "de sempre", perfeito! Queria dizer também que bati o record em Gran Turismo na pista High Speed Ring (da edição nº 43), e sei que muita gente deve ter abaixado esse tempo também, só que eu não posso comprar filme para tirar essas fotos. Agora eu queria fazer as perguntas: **1ª** Por que vocês não respondem nenhuma carta da minha tão famosa Diadema? **2ª** Qual a mistura de pólvora (ou sei lá o quê) que resulta na melhor munição em Bio Hazard 3: Last Escape? Quem sabe uma tabela sobre isso? **3ª** Parece inútil perguntar, mas depois de Xenogears e Tomb Raider 3, vocês vão fazer uma estratégia de BH3:LE? Será com todos os finais? **4ª** Por que vocês não resumem os textos na estratégia de FFVIII para acelerar a estratégia (como em FFVII)? **5ª** Por que vocês não fazem uma seção de curiosidades ou música, cinema, etc.! (Por favor, não me mandem comprar outra revista!) **6ª** Como funciona o tão minuncioso teste de avaliação da Gamers? O maravilhoso gráfico de Dino Crisis recebeu 4.4 e Tomb Raider 3, que tem um gráfico bem mais quadrado, recebeu a nota 4.5! **7ª** Por último eu queria saber se eu fui o 1º do mundo a terminar BH3:LE? e se tem um prêmio para isso (um Dreamcast talvez...). Bem, está na hora de desligar o video game, encerrar a carta e ligar o som com uma Legião Urbana. Vida longa à Gamers. Até! **Obs.:** Meu nome é Anderson Virgílio Guering, o endereço é o mesmo do remetente (não existe pseudônimo para isso!).

Anderson Virgílio Guering
Diadema - SP

*Yugh, yaul, yipe, ya, yo! (Sacou a resposta? Não? Tudo bem, não entendemos a sua chegada mesmo...) É seu Anderson, por um momento pensamos que o Renato Russo tivesse voltado... A propósito, sabe por que a Legião Urbana não pôde fazer um show perto de algumas fazendas no interior? Oras, porque lá era Zona Rural! Entendeu,... Legião Urbana, Zona Rural, ha, he... droga, mais uma sem graça! Deixando a brincadeira de lado, que Renato Russo esteja numa boa, onde quer que esteja. Mais um que faz essa observação não, além da Karen (estamos pensando em fundar um também para ela) você também? Não damos respostas pessimistas, é só um modo de ironizar alguns fatos e ocorrências no trabalho (tem muita gente que pensa que o pessoal aqui vive na sombra, água fresca e video game...). Portanto não se preocupe, não vamos mais dar respostas negativas como dizer que a Gamers é realmente uma revista de ponta, meio, fim, começo, lado, etc. Além de seus comentários sobre BH3:LE? em Gran Turismo você pode ter batido o record, mas já foi baixado novamente (vide edição anterior)... Tá ligado né truta, sem foto num tem veiz, certo? Agora vamos para suas respostas: **1ª** Porque raramente recebemos cartas de Diadema. Mas deu para perceber que a Renata A. B. Nobre também é de lá! **2ª** Que tal você conferir na avaliação / estratégia adiante, hein! **3ª** Hmm... Talvez; estamos numa fase de mudanças no momento. **4ª** Tá difícil, este tivemos de parar por alguns motivos, mas ele vai para a Gamers Book (ao menos é o que esperamos). Não nos pergunte o por quê! **5ª** É mais fácil você procurar outra revista (você não disse nada sobre "procurar", que é bem diferente de "comprar"), é bem mais fácil. **6ª** Simples, damos as notas aos cinco quesitos, somamos todos e dividimos por cinco. Mas há uma justificação para a nota nos gráficos de DC (não o Dreamcast, mas sim o Dino Crisis) e TB3. Antes dávamos um ponto bônus, que foi melhor ser deixado de lado. **7ª** Não, antes de você, os próprios programadores e toda a equipe da Capcom que tomou parte da produção do game já havia terminado de ponta a ponta, depois foi a vez do pessoal lá do Japão, alguns americanos, uma porrada de gente aqui (no Brasil), gente que trabalha em importadora, mais alguns que conseguiram pegar o jogo em primeira mão (a segunda estava ocupada com o dinheiro para pagar), depois fomos nós, alguns leitores e finalmente você! Como não sabemos quem foi exatamente o primeiro do mundo a terminar, não podemos dar prêmios. Para terminar, é só você ser mais rápido, exija mais do mesmo. **Obs. Resposta:** Já descobrimos!*

E aí pessoal da Gamers! Meu nome é David Jaeger, tenho 18 anos, já escrevi algumas vezes para a revista e nunca publicaram uma cartinha minha. Sei que o problema é o volume de cartas que vocês recebem, e claro que também é a avaliado o conteúdo para não se tornar repetitivo, então formulei algumas perguntas para vocês responderem, ao qual eu ficaria muito grato. Comprei um Dreamcast há poucos dias e quero fazer algumas perguntas: **1ª** Qual é a data de lançamento dos jogos D2, Shen Mue e Resident Evil Code: Veronica? **2ª** A EA vai lançar algum título para Dreamcast? **3ª** Mortal Kombat Gold, vem com algum mini-jogo para o VMU? **4ª** E entrando no assunto RPG, além de Climax Landers, Grandia 2 e Evolution, já se tem notícias de outros nomes, como Breath of Fire na lista de produção? **5ª** E sobre o Modem que vem acoplado ao DC, existe alguma maneira de usá-lo agora, ou teremos que esperar pela rede aqui no Brasil? **6ª** A Konami tem algum plano para o Dreamcast, talvez um International Super Star Soccer ou então um Silent Hill?

David Jaeger
Presidente Getúlio - S.C.

*Epa, você é parente do Frank Jaeger (do Metal Gear Solid)? Cara, manda um autógrafo prá nóis que... Ah!, você não é o cara? Deixa prá lá então... E aí David! Não deixe de tentar mandar suas cartas, pra cada 100 que chegam na redação, apenas umas cinco ou seis são selecionadas. Mas pulando o restante do assunto, vamos direto às respostas: **1ª** Depois de tantos adiamentos, D2 tá difícil de sair (talvez em março, abriu de 2000 e não mais futuramente). Shen Mue foi adiado por causa dos "cortes" do jogo, mas depois do primeiro ser lançado, os outros quatro sejam lançados num único pacote, enquanto Resident Evil Code: Veronica está previsto para algum dia de fevereiro, mas ele virá em um demo jogável de RE2, que será lançado em meados de dezembro (um GD só com o demo... Não o demônio, viu!). **2ª** Sem previsões, ainda! **3ª** Não, nothing, not, no... infelizmente não! **4ª** Ah... não também. Climax Landers já está disponível, e Evolution já tá criando barba (mas o dois está vindo aí...) enquanto Grandia dois sem saiu! **5ª** Nos EUA e no Japão sim, mas no Brasil, aparentemente, nada ainda! **6ª** Realmente tá difícil ser positivo, mas ainda não! Por enquanto ela está trabalhando num novo Castlevania que ainda não tem previsão de lançamento. Futuramente pode haver algum International Super Star Soccer ou um Silent Hill 2, o jeito é se contentar com os games já disponíveis e esperar pelo que está por vir.*

Olá pessoal da redação da melhor revista de games do Brasil! Tudo bem por aí? É a primeira vez que escrevo, pois comprei o jogo Bio Hazard 3: Last Escape (versão japonesa de RE3: Nemesis) e estou com umas dúvidas: 1ª Na verdade em quantos CD's está comportado o jogo Bio Hazard 3: Last Escape? Pois na revista Gamers nº 42 está escrito que são dois CD's, mais quando comprei o meu BH3:LE só veio um? 2ª Como faço para tirar Grade: A em BH3? Para isso posso usar a M4AI (metralhadora) com Carlos? 3ª Só se joga com Carlos na parte onde Jill fica com o vírus ou também em outras partes do jogo? 4ª Quantos finais o jogo possui? 5ª Indo para uma sala chamada "Sales Office", no mapa UpTown, observei um zumbi dentro de uma casa que eu não consegui entrar, então ai eu mando a pergunta: é algum segredo? Como eu entro na casa para comprimentar o zumbi, tomar um chazinho, conversar e perguntar quem botou ele alí? 6ª O que é Epilogue. Para que serve? Como usá-lo? 7ª Dá para saber o que foi que aconteceu com o "Tyrant" que está todo quebrado, acabado, derrotado nocauteado e humilhado na última sala de BH3:LE? Obrigado!

Marcílio Chagas Lins
Guararapes - PE

Como vai Marcílio? Você é bem apressado, hein! Não tá com paciência de ir ver a estratégia adiante? Vamos logo acabar com suas dúvidas então. 1ª Todo mundo erra uma vez na vida, não? Tá certo que erramos muitos, e continuaremos a errar, mas este foi um equívoco que esquecemos de arrumar no Game News... Sorry! 2ª É simples, não use garrafas de First Aid Spray (aquelas garrafas de cura), só dê um Save em todo o jogo (ou nenhum) e termine em menos de três horas e meia (3:30). Isso é para você tirar Grade "S" (o A é muito inferior...). E você pode usar a arma de Carlos sim! 3ª No jogo normal, sim! Depois de terminar o game uma vez (em um tempo considerável), você habilita o jogo secreto dos mercenários. Lá você pode jogar com Carlos e mais dois integrantes do grupo de resgate (você poderá escolher entre os três); haverá também um tempo para chegar a um determinado lugar, ou você explodirá! É possível salvar pessoas para ganhar tempo e itens (você ganha tempo matando inimigos também). 4ª O jogo possui apenas dois finais pelo que sabemos... 5ª Se você se refere a um policial gordo visto quando você passa num corredor, aquilo não é nenhum segredo. Passando por alí em um determinado momento, dependendo de suas ações até o momento, o cara pode pular pela janela e tentar atacar você. Infelizmente você não pode acertá-lo enquanto ele não se expor (também não é possível entrar e tomar um chazinho com ele ou bater um papo... Engraçadinho!). 6ª Epilogue, ou Epílogo (olhe no dicionário...) é onde se resume toda a história do game. Lá você vai saber o que aconteceu com todo os mocinhos da série BH / RE, Barry, Rebecca, Chris, Jill, Carlos, Claire e Leon. Para habilitar todos, você deve acabar o game oito vezes. 7ª Aparentemente ele foi detonado, massacrado e humilhado por outras pessoas! Talvez Nemesis dado um jeito nele! Respondidas suas perguntas, então té mais...

"NÓIA!"

ESPECIAL DE NATAL: ABRIMOS EXCEÇÃO!

Olá pessoal! Como vam voçeis? E a premera veiz qui eu iscrevo. Nao liguem pra minha hortographia, o que acontesse é qe eu reprovei pela oitava veiz a premera cérie, eu so hanauphabeto, ssó qei contá até déis e cempre hando com uma halmofadinha [açinaturas e ets]. Maiz eu nao excrevi pra comtá o mel piqenu probrema, eu qero qe vosseis rezovão. Qero qe vosseis me emvie un curço por corhespondenssia da "Tabajara News" (qi é mais un produto daz "Organizaçoes Tabajara"). Tenho haugumas perguntaz: 1ª Purqe toda pista é rredonda? 2ª Purqe nao enchergo nada quando ta tudo excuro? 3ª Purqe no Brazil ce fala tam mau di portugeis? Falamdo niço, voçes ja conhesse aqela do nail qi tava xeio di portugez e intão o anunsiante do navil falo: O navil vai partir!! Qando os portuges olviram iço, começaram a pular no mar... Ra, rah, ra! ri, ri, ri... E eça foi boa, fala a verdadi!! 4ª Purqe todo anaum e piqeno? Bon, expero qe voses poçam rezpomder qestams como eças minha e manden lenbranssas pra o doctor Bizzarro Gargalhada. Ps.: Purqe todo hidiota coloqa Ps no finau da cartha?

Fábio Viriato
Praia Grande - SP

Puxa, esta é a primeira carta que recebemos de um analfabeto! Respostas: 1ª Pusqe sim! 2ª Pusqe tá inscuru, dãrr...! 3ª Rá, ré, rú... Jah inscutou ha do papagaio qe naum sabia fala? Ele era surdo e mankava... Rá, rá... 4ª Pusqe elis naum cresçel. Qe koiza! Ps.: Ah poprozito, nois naum sabe tambein! E kada tontu qe inskrevi! Txau!

SEÇÃO "NOIADO!"

"Se você é uma pessoa que não está de bem com a vida, sentindo um vazio por dentro; COMA! Não seja besta, isso pode ser fome!" (Autor Conhecido)

Voz não identificada: Atenção... atenção... estou tentando me comunicar... alguém responda.... GRRRR!!! Mas que droga, Tinky Winky! Você tinha de engolir o último comunicador decente que nós tínhamos? **Tinky Winky:** Desculpa Dipsy, mas tava gostoso... gostoso... gostoso...! **Dipsy:** Eu devia te matar por isso e... espere... estou conseguindo contato! Ôooii, aloprados da Gamers!!! Em primeiro, não estranhem o apelido de "Dipsy", mas foi o único que o pessoal da escola achou que batia com as minhas características (feio, chato, esquisito, retardado, anormal, repetitivo, torturador agoniante de mentes e o único do sexo masculino; só faltava ser verdade e ter chifre na cabeça...). Tô mandando esta carta, a primeira para ser mais exato, pra mostrar que uma seção **original** como esta não merece só cartas estranhas, mas também **originais** (mesmo que imensas). Todo bom jogador de video game também é um bom observador e foi fazendo isso que surgiram dúvidas bem interessantes. Segura o pepino (sem maldade): 1ª Qual a marca do cigarro utilizado pelo Cid de Final Fantasy VIII... "Highlander"? Como ele consegue usar um mesmo cigarro durante toda a aventura e ainda mantê-lo aceso embaixo d'água quando contra Emerald Weapon? E o Hiro-kum de Bust - A - Move? É da marca Duracell? 2ª Em Final Fantasy VI, como é que o Cyan, Shadow e Sabin conseguem fugir de um trem fantasma correndo contra o inimigo e ainda ter força para lhe aplicar um "Suplex"? (Sem contar a cena em que ele sustenta uma casa! Mó caô!!!) 3ª Na nova versão de Metal Gear, aonde o Solid Snake vai implantar o comunicador? É em algum outro orifício secreto? (Nas cordas vocais já tá manjado...) 4ª Quantos litros de cachaça cada personagens de Parasite Eve precisou tomar pra entrar em combustão espontânea (fala a verdade, pois nem tudo é culpa das mitocôndrias)? 5ª Quais são as outras utilidades para aquele troço vermelho e comprido que a Kelly, em Bust - A - Move 2, segura enquanto dança? Como podem existir tantas pessoas nesse mundo para fazer tantas perguntas idiotas como essas? E como existem idiotas maiores que as respondem? (Tô brincando) Por hora é só, pessoal! Não faça mais perguntas pois já escrevi demais e também (sem contar que minha criatividade está em recesso temporário e também preciso levar meus amigos Teletubbies ao parque de diversões). Mas eu voltarei de novo... e de novo... e de novo!!! Os Capoeira (Kiki & Lala) e as Teletabbies (Chichi & Sally) mandam beijinhos. **Obs.:** Sem convencimento, mas sabiam que sou um dos melhores em Bust - A - Move, e como sou generoso, eu "deixo" vocês publicarem só o que estiver antes do ponto final. Valeu, vocês são D+!!! Tchaa-aau!!

Rudi Daher do Valle
Vitória - ES

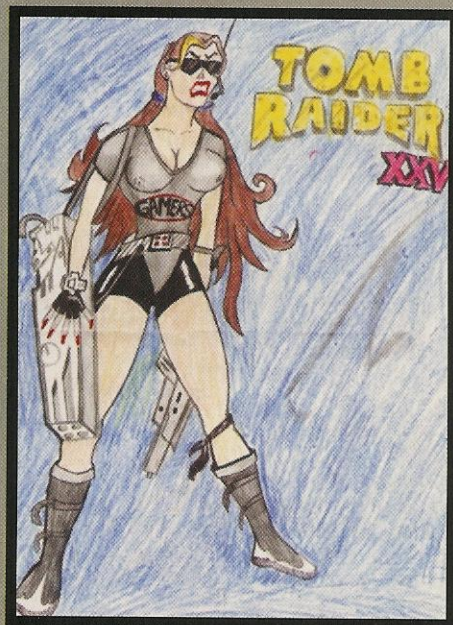
Bum.. Da... Bum... Da... (frip!), daizzzisess... ***Bizzarro Gargalhada:*** *Ha, ha, ha, ha,.... Cadê o Jojô-aninha? Ca-tim-bô! Uga, uga!!! Vamos cantar a música tema dos Teletubbies (não a marcha fúnebre, viu!): Jo-jô,... Chi-chi,... Cho-cobo... Me-ri-lú! Teletubbies, Teletubbies, eles existem só para infernizar! "Ooii...!" Blá, que mer... cadoria barata! Chega de tanta besteira e vamos logo responder esta carta: 1ª Não é Highlander, depois de muitas pesquisas (além de sequestrar toda a equipe da Square), ficamos sabendo que a marca é Philosoma! Formado de um material completamente radioativo que faz a pessoa, que já tenha fumado, ficar com ânsia de colocar qualquer coisa na boca! O do Hiro é de titânio condensado, fundido com as chamas do Heat e o rebolado do Pander! Prá que qui você quer saber, o mané? 2ª Eles são da raça supradim, primo dos sayiajins, irmãos dos saindins e alunos do Malabim. 3ª Vai ser no buraco mais escuro que você possa imaginar, no pulmão! Boa parte da culpa também fica por conta dos microondas de roletes sufragenados, que possuem lentes objetivas, haste, diafragma, base, canhão, revólver, fonte luminosa, lente condensadora e o cérebro de quem perguntou para podermos ver! 4ª Nenhum, os pais, dos pais, dos pais, dois pais... (desculpe, falha no "disco"), já bebem cachaça há anos atrás (esses são aleijados por ter tantos... entendeu! Ha, ha, ha...), então os filhos deles, o integrantes do jogo, já têm sangue de cana! Um deles era hemofílico e se machucou, deixando um rasto de pinga e levou uma legião de bêbados a bancarem vampiros quando encontraram o coitado. O nome dele era Peni S. V. Aldo! 5ª Serve para iluminar "buraco" de gente curiosa! Yhá, ha, ha, ha...! Em relação às pessoas existentes, pode acreditar que não existem pessoa normal! Não existem pessoas perfeitas que sabem responder tudo, ou mesmo que saibam de tudo. Por isso nós, os caras mais idiotas, respondemos e damos chance aos outros que mandam cartas como estas. Portanto se você tem dúvidas, nós entendemos.* ***Obs.:*** *Não leve nada por trás, hein! Quem respondeu esta espi... episc... esta cart foi o Bizzarro!*

Feras do Traço

Júlio César da Silva Novais
São José do Rio Preto - SP

Fabio T. da Silva
São Paulo - SP

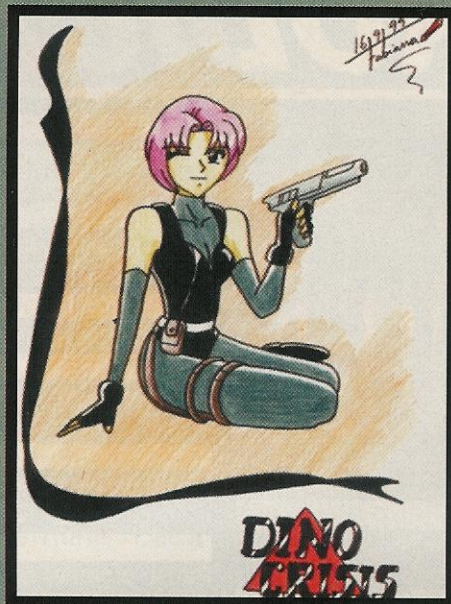
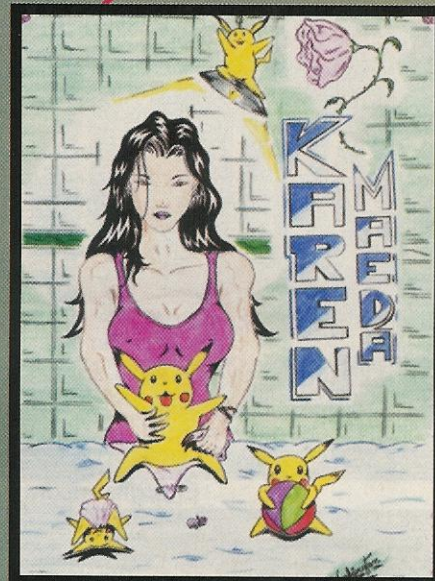
Fabrício Caetano de Souza
São Paulo - SP

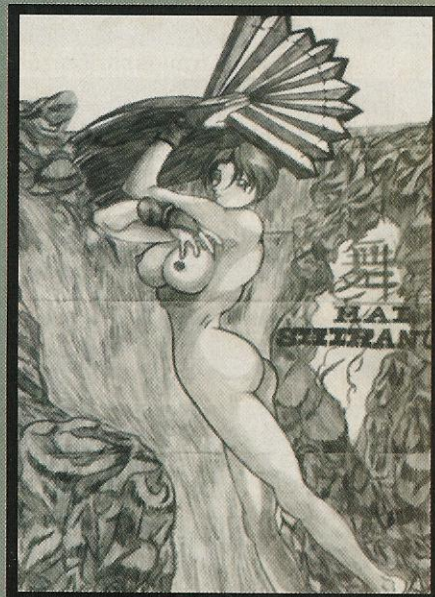
José Roberto P. da Silva
Itapecirica da Serra - SP

Orlando A. do Nascimento
São Paulo - SP

Aline de Miranda Santos
São Paulo - SP

André Luiz Cassemiro
São Paulo - SP

Fabiana de Medeiros
São João de Meriti - RJ

Washington F. de Farias
Riacho Fundo - DF

Edvaldo A. Rodrigues Junior
Minas Gerais - MG

Alexandre G. da Costa
Guapimirim - RJ

Adriano Alves Leal
São Paulo - SP

Mande suas dicas inéditas, desenhos, críticas e sugestões para a redação da Revista Gamers:
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP ou E-mail: gamers@edescala.com.br

PRÓDICAS

PLAYSTATION

Legacy of Kain: Soul Reaver

Recarregar energia
Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ↓, ○, ↑, ←, ↑, ←.

Elevar energia para o próximo nível
Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione →, X, ←, ▲, ↑, ↓.

Energia máxima
Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione →, ○, ↓, ↑, ↓, ↑.

Recarregar magia
Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione → (2 vezes), ←, ▲, →, ↓.

Magia máxima
Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ▲, →, ↓, →, ↑, ▲, ←.

Atravessar barreiras
Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ↓, ○ (2 vezes), ←, →, ▲, ↑.

Escalar paredes
Pause o game, segure L1 ou R1 e aperte ▲,↓,L2,→,↑,↓.

Hurt Raziel
Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ←, ○, ↑ (2 vezes), ↓.

Soul Reaver
Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ↓, ▲, L2, → (2 vezes), ↓ (2 vezes), ←, ▲, ↓, →.

Aerial Reaver
Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione X, →, ↑ (2 vezes), ▲, ← (2 vezes), →, ↑.

Kain Reaver
Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione X, ○, →, ▲, ← (2 vezes), →, ↑.

Fire Reaver
Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ○, →, ↓.

Make Fire Reaver
Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ▲, →, ↓, ○, ↑.

Force
Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ←, →, ○, ←, →, ←.

Constrict
Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ↓, ↑, → (2 vezes), ○, ↑ (2 vezes), ↓.

Force Glyph
Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ↓,←,▲,↓,↑.

Stone Glyph
Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ↓, ○, ↑, ←, ↓, → (2 vezes).

Sound Glyph
Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione → (2 vezes), ↓, ○, ↑ (2 vezes), ↓.

Water Glyph
Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ↓, ○, ↑, ↓, →.

Fire Glyph
Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ↑ (2 vezes), →, ↑, ▲, L2, →.

Sunlight Glyph
Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ←, ○, ←, →, →, ↑ (2 vezes), ←.

Mudar a qualquer hora
Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ↑ (2 vezes), ↓, → (2 vezes), ←, ○, →, ←, ↓.

Cheat menu (versão preliminar)
Durante o game, pressione □ + ○ para exibir um cheat menu com level selection, invencibilidade e outras opções.

Debug mode
Pause o game e segure L1 ou R1. Então entre com ↑, ↑, ↓, →, →, ←, ○, →, ←, ↓.

Visão em primeira pessoa
Segure R2 + L2 durante o jogo.

DREAMCAST

Todas as pistas no modo two-player

Corra em cada pista no modo two player e vença para habilitar pistas secretas (para o two player apenas). Você irá habilitar todas as pistas e todos os barcos secretos.

Novas pistas e barcos

Para correr nas pistas medium, termine cada um dos três cursos easy entre os 3 primeiros lugares e você conseguirá todas as pistas medium mais os medium hydroboats. Para correr nas pistas hard e obter os hard boats, termine cada uma das pistas medium na primeira ou segunda posição. Para conseguir pistas e barcos bônus, termine cada um dos cursos hard em primeiro. Então, termine as pistas bônus em primeiro lugar para conseguir outra e repita isso para obter as outras até conquistar a Hydro Thunder.

Pistas bônus

Vá para a tela de options do menu principal, coloque o cursor sobre a opção "Back" e pressione ↑, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓, Start. Uma pista extra estará então disponível na tela de seleção de pista.

Correr com um barco de pesca

Habilite todas as pistas secretas. Coloque o cursor sobre Thresher na tela de seleção de barcos. Segure L+R e pressione o botão de Visão 2 vezes. Selecione Chumdinger para correr num barco de pesca.

Corra com o Tiny Titanic

Você tem que chegar nos cursos easy entre os três primeiros para obter os cursos medium. Após conseguir os cursos medium, chegue em primeiro ou segundo para conseguir os cursos hard. Chegue em primeiro em todas as corridas para obter as pistas bônus. Vença as três primeiras pistas bônus e você poderá correr com o barco mais temido do game: o Tiny Titanic.

Começar com turbo +4

Segure a alavanca inversa quando a contagem começar e, quando o "1" estiver para desaparecer, segure o acelerador.

PLAYSTATION

SOUTH PARK

Cheat Codes

Selecione "Enter Cheat" no menu principal. Então, entre com um dos seguintes códigos para ativar a função correspondente. Se você entrar com o código corretamente, o cheat será exibido na tela. Selecione a opinião "Cheats" e escolha cada código habilitado desejado. Todos os cheats podem ser salvos após atingir um save point.

CÓDIGO — **RESULTADO**

ZBOBBYBIRD: Habilitar todos os cheats
MSLAPUPMEAL: Habilitar Starvin Marvin
SRAFT: Habilitar Terrance
PPHAERT: Habilitar Phillip
VDOROTHYSFRIEND: Habilitar Mr. Garrison
ACHEATINGISBAD: Habilitar Mr. Mackey
YLOVEMACHINE: Habilitar Chef
BCHECKATACO: Habilitar Wendy
EFISHNCHIPS: Habilitar Pip
HKICKME: Habilitar Ike
KALLWOMAN: Habilitar Ms. Cartman
NGOODSCIENCE: Habilitar Mephisto
QSTARINGFROG: Habilitar Jimbo
JHAWKING: Habilitar Ned
GOUTRAGE: Habilitar Big Gay Al
DELVISLIVES: Habilitar Officer Barbrady
TMAJESTIC: Habilitar Alien

PLAYSTATION

V-RALLY 2

Todos os carros e troféus

Na tela game progress pressione: L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, X, X+Select. Um som irá confirmar a correta entrada do código. Coloque o cursor no quadrado vazio e pressione X para habilitar o carro correspondente e troféu.

PLAYSTATION

WIPEOUT 3

Prototype track

Complete com sucesso todas as pistas com todos os times no modo single race mode. Então, selecione a nova opção "Prototypes" no menu principal.

Phantom class

Entre com "JAZZNAZ" como um default name.

Todos os circuitos

Entre com "WIZZPIG" como um default name.

Todos os times

Entre com "AVINIT" como um default name.

Todos os challenges

Entre com "THEHAIR" como um default name.

Hyperthrust infinito

Entre com "MOONFACE" como um default name.

Shields e thrust infinitos

Entre com "GEORDIE" como um default name.

Armas aleatórias infinitas

Entre com "DEPUTY" como um default name.

Quatro prototype tracks

Entre com "CANER W" como um default name.

Habilitar tournaments

Entre com "BUNTY" como um default name.

Mudar triângulos de turbo azuis para brancos

Entre com "BEBEDEE" como um default name.

Batendo no lado da pista reduz a velocidade

Entre com "NOWHEELS" como um default name.

Link-up mode para quatro jogadores

Carregue o game com dois Playstations linkados. Selecione "Options", então "Game Setup", então "Default Names", e "Default Name Player One". Mude o default name em ambos os Playstations para LINK. A tela irá piscar para confirmar que o código entrou corretamente. Escolha a nova seleção "Establish Link" na tela de options de ambos os Playatations. Nota: o primeiro Playstatian habilitar esta opção será designado como master e o outro Playstation será o slave. Selecione o número de jogadores (até dois por Playstation), então escolha single race ou eliminator mode (no master Playstation). Se uma single race for selecionada, escolha uma classe e pista. Selecione uma nave para começar a corrida.

NINTENDO 64

ARMY MEN: SARGE'S HEROES

Level select

Entre com a password "ZZZDNSTHMN" .

Invencibilidade

Entre com a password "ZZZMMRTL".

Todas as armas

Entre com a password "NSRLS" .

Máximo de munição

Entre com a password "MMLVSRM".

Continues infinitos

Entre com a password "ZZZCNTN".

Invisibilidade

Entre com a password "ZZZDNLVSHSF".

Teste de informação

Entre com a password "THDTST".

Living large mode

Entre com a password "LVNGLRG".

Mini mode

Entre com a password "DRVLLVSMM".

Jogue como Tin Soldier

Entre com a password "TNSLDRS".

Jogue como Vikki

Entre com a password "GRNGRLRX" .

Jogue como Plastro

Entre com a password "PLSTRLVSVG".

Jogue como Hail Mendheimicus

Entre com a password "SHRMNSLDR".

Passwords para as fases

Level/Password

Attack: **LNLGRMM**
Spy Blue: **TRGHTR**
Bathroom: **TDBWL**
Riff Mission: **MSTRMN**
Forest: **TLLTRS**
Hoover Mission: **SCRDCT**
Thick Mission: **STPDMN**
Snow Mission: **BLZZRD**
Shrap Mission: **SRFPNK**
Fort Plastro: **GNRLMN**
Scorch Mission: **HTTTRT**
Showdown: **ZBTSRL**
Sandbox: **HTKTTN**
Kitchen: **PTSPNS**
Living Room: **HXMSTR**
The Way Home: **VRCLN**

NINTENDO 64

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

Going Down level

Colete todos os pedaços da máquina do tempo antes da fase "The Rack". Então, um segundo portal de saída irá aparecer na sala onde fica localizado o primeiro. Use-o para atingir a fase "Going Down" (Titanic).

Wetworld level

Jogue na fase "Nuclear Winter" até obter o caminho que leva para o communicator. Então, caia sobre o telhado abaixo onde pode ser visto um medi-kit. Pule deste telhado para a água e nade para uma plataforma flutuante, onde a saída irá aparecer.

Recarregar energia

Destrua um hidrante, ou outra fonte de água. Então, permaneça na água e pressione A para recuperar lentamente a energia. Alternativamente, permaneça em frente de um banheiro ou urinol e pressione A.

DREAMCAST

SOUL CALIBUR

Personagens e estágios bônus

Complete com sucesso o game com cada um dos personagens para habilitar um novo personagem ou estágio. O personagem final a ser habilitado é Edge Master.

Arcade mode

Complete o game com sucesso, incluindo os estágios bônus, com todos os personagens.

Versões alternativas

Pressione Y enquanto escolhe um lutador na tela de seleção de personagens.

Cores alternativas para as roupas de baixo de Sophitia

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Sophitia e aperte continuamente um dos seguintes botões ou combinações até que ela realize sua pose no início da batalha:
X, ou Y, ou B, ou X + B, ou X + Y, ou Y + B, ou X + Y + B

PLAYSTATION

SLED STORM

Storm Sled

Entre na tela de options, selecione a opção load/save e exiba a tela de password. Então, entre com ○, ▲, □, R2, R2, L1, X, ▲ como uma password para habilitar o Storm Sled no single race mode.

Jogue como Sergei

Entre na tela de options, selecione a opção load/save e exiba a tela de password. Então, entre com □, L1, □, L2, ▲, R2, X, ○ como uma password.

Jogue como Jackal

Entre na tela de options, selecione a opção load/save e exiba a tela de password. Então, entre com L2, L2, ○, R2, □, R1, L1, ▲ como uma password.

GAME SHARK

PLAYSTATION
FINAL FANTASY 8 (AM)

Max Status para todos os personagens
D00231B6 1060
800231B6 1000
D00231CE 1440
800231CC 0001
Auto Refill para HP
D00232F6 1040
800232F4 0001
1 luta para 999 Exp
80078C94 03E7
80078C96 03E7
80078C98 03E7
80078C9A 0000
80078C9C 0000
80078C9E 0000
1 luta para 255 AP
80078CE0 00FF
80078CE2 00FF
80078CE4 00FF
Salvar a qualquer momento
300781A9 0003
Dinheiro infinito
80077E84 E0FF
80077E86 05F5
Tempo sempre 00:00
80078048 0000
8007804A 0000
Sempre usar Limits
30078741 0004
30078911 0004
30078AE1 0004
Draw Point 100 (Select+X)
D00831E8 0140
800DE4D0 0064
Nenhum inimigo
80078DF8 0008
Usar GF. rapidamente
80078734 0000
80078904 0000
80078AD4 0000

Códigos para Squall
Modificador de personagem
30077810 0000
Max Exp
8007780C E0FF
8007780E 05F5
HP infinito
80077808 270F
8007780A 270F
Max Status
80077812 FFFF
80077814 FFFF
80077816 FFFF
Magia infinita
B0200002 00000000
30077819 0064

Códigos para Zell
Modificador de personagem
300778A8 0001
Max Exp
800778A4 E0FF
800778A6 05F5
HP infinito
800778A0 270F
800778A2 270F
Max Status
800778AA FFFF
800778AC FFFF
800778AE FFFF
Magia infinita
B0200002 00000000
300778B1 0064

Códigos para Irvine
Modificador de personagem
30077940 0002
Max Exp
8007793C E0FF
8007793E 05F5
HP infinito
80077938 270F
8007793A 270F
Max Status
80077942 FFFF
80077944 FFFF
80077946 FFFF
Magia infinita
B0200002 00000000
30077949 0064

Códigos para Quistis
Modificador de personagem
300779D8 0003
Max Exp
800779D4 E0FF
800779D6 05F5
HP infinito
800779D0 270F
800779D2 270F
Max Status
800779DA FFFF
800779DC FFFF
800779DE FFFF
Magia infinita
B0200002 00000000
300779E1 0064

Códigos para Rinoa
Modificador de personagem
30077A70 0004
Max Exp
80077A6C E0FF
80077A6E 05F5
HP infinito
80077A68 270F
80077A6A 270F
Max Status
80077A72 FFFF
80077A74 FFFF
80077A76 FFFF
Magia infinita
B0200002 00000000
30077A79 0064

Códigos para Selphie
Modificador de personagem
30077B08 0005
Max Exp
80077B04 E0FF
80077B06 05F5
HP infinito
80077B00 270F
80077B02 270F
Max Status
80077B0A FFFF
80077B0C FFFF
80077B0E FFFF
Magia infinita
B0200002 00000000
30077B11 0064

Códigos para Seifer
Modificador de personagem
30077BA0 0006
Max Exp
80077B9C E0FF
80077B9E 05F5
HP infinito
80077B98 270F
80077B9A 270F
Max Status
80077BA2 FFFF
80077BA4 FFFF
80077BA6 FFFF
Magia infinita
B0200002 00000000
30077BA9 0064

Códigos para Edea
Modificador de personagem
30077C38 0007
Max Exp
80077C34 E0FF
80077C36 05F5
HP infinito
80077C30 270F
80077C32 270F
Max Status
80077C3A FFFF
80077C3C FFFF
80077C3E FFFF
Magia infinita
B0200002 00000000
30077C41 0064

G.F. Codes
Habilitar todos os GF.
B0100044 00000000
300773D9 0001

PLAYSTATION
WILD ARMS 2

Destravar ambos os CDs
D002A51A 1040
8002A51A 1000
1 luta para Level Up
800FB690 FFFF
1 luta para dinheiro máximo
800FB68C FFFF
Dinheiro infinito
8011AF5C 967F
8011AF5E 0098

Personagem principal
HP infinito
8011A79C 270F
Max HP
8011A7A0 270F
FP infinito
8011A7AA 03F0
Max FP
8011A7AC 03F0
Max STR
8011A7AE 03E7
8011A7B0 03E7
Max VIT
8011A7B6 03E7
8011A7B8 03E7
Max SOR
8011A7BE 03E7
8011A7C0 03E7
Max RES
8011A7C6 03E7

8011A7C8 03E7
LCK sempre melhor
8011A7EE 0004
Max EXP.
8011A810 967F
8011A812 0098

2º Personagem

HP infinito
8011A818 270F
Max HP
8011A81C 270F
FP infinito
8011A826 03F0
Max FP
8011A828 03F0
Max STR
8011A82A 03E7
8011A82C 03E7
Max VIT
8011A832 03E7
8011A834 03E7
Max SOR
8011A83A 03E7
8011A83C 03E7
Max RES
8011A842 03E7
8011A844 03E7
LCK sempre melhor
8011A86A 0004
Max EXP.
8011A88C 967F
8011A88E 0098

3º personagem

HP infinito
8011A894 270F
Max HP
8011A898 270F
FP infinito
8011A8A2 03F0
Max FP
8011A8A4 03F0
Max STR
8011A8A6 03E7
8011A8A8 03E7
Max VIT
8011A8AE 03E7
8011A8B0 03E7
Max SOR
8011A8B6 03E7
8011A8B8 03E7
Max RES
8011A8BE 03E7
8011A8C0 03E7
LCK sempre melhor
8011A8E6 0004
Max EXP.
8011A908 967F
8011A90A 0098

Códigos para os itens

Todos os itens
B0FF0002 00000001
3011AC58 0000
Itens infinito
B0FF0002 00000000
3011AC59 00C6

NINTENDO 64
SHADOWMAN

Códigos testados no GS versão 3.0

Master Bryan's Activator 1 P1
D0058F34 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
D0058F35 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
D1058F34 00??
Pressione L para levitar
D0058F35 0020
81075578 4130
Energia infinita
81075B18 0000
81075B1A 2710
Energia máxima
81075B14 0000
81075B16 2710
Ar infinito
81075B1C 0000
81075B1E 2710
Max Shadow level
81075B20 0000
81075B22 2710
Max Shadow power
81075B24 0000
81075B26 2710
Voodoo infinito
81075B28 0000
81075B2A 2710
Max Dark Souls coletadas
81075F48 0078
MP-909 ininito
81075B2E 0063
Cadeaux infinito
81075B36 03E7
Violator infinito
81075B32 03E7
Balas infinitas
81075B3A 03E7
Exibir medidor de energia na tela
81075B10 0000
81075B12 00FF
Medidor de energia não aparece na tela
81075B10 0000
81075B12 0000
Nettie's File
81030630 0000
81030632 100B
Prophecy
81030650 0016
81030652 130B
Jack's Diary
81030670 0018
81030672 150B
Book of Shadows
81030690 0004
81030692 030B
Luke's Teddy Bear
810306B0 001D
810306B2 180B
Accumulator
810306D0 0001
810306D2 000B
Munição para Accumulator infinita
810306D6 7FFF
Accumulator não precisar de munição para ser usado
810306D6 FFFF
Enseigne
810306F0 000A
810306F2 080B
Asson
81030710 0002
81030712 010B
0.9-SMG
81030730 000C
81030732 0E0B
Munição infinita para 0.9-SMG
81030736 7FFF
0/9-SMG não precisar de munição para ser usada
81030736 FFFF
Flashlight
81030750 000E
81030752 0A0B
Engineer's Key
81030770 0009
81030772 070B
Flambeau
81030790 000B
81030792 090B
Pistol
810307B0 0007
810307B2 060B
Shotgun
810307D0 001A
810307D2 160B
Munição infinita para Shotgun
810307D6 7FFF
Shotgun não precisa de munição para ser usada
810307D6 FFFF
Prison Card
810307F0 0015
810307F2 120B
Violator
81030810 001E
81030812 190B
Munição infinita para o Violator
81030816 7FFF
Violator não precisar de munição para ser usado
81030816 FFFF
Marteau
81030830 0012
81030832 0F0B
Baton
81030850 0003
81030852 020B
MP-909
81030870 000D
81030872 0B0B
Munição infinita para MP-909
81030876 7FFF
MP-909 não precisar de munição para ser usada
81030876 FFFF
Ter ?
81030890 001A
81030892 ??0B
Ter Retractor
810308B0 0017
810308B2 140B
Munição infinita para Retractor
81030816 7FFF
Retractor não precisarde munição para ser usado
81030816 FFFF
Ter ?
810308D0 0000
810308D2 ??0B
Ter Calabash
810308F0 0006
810308F2 050B
Ter ?
81030910 001E
81030912 ??0B
Ter ?
81030930 0000
81030932 ??0B
Ter a Prism
81030950 0014
81030952 110B
Ter L-Eclipser : La Lune
81030970 0010
81030972 0D0B
Ter L-Eclipser : La Soleil
81030990 001C
81030992 170B
Ter L-Eclipser : La Lame
810309B0 0011
810309B2 0C0B
Ter Cadeaux
810309D0 0005
810309D2 040B

SPEED

Speed Devils é a conversão alterada de Speed Busters, um título da Ubi Soft do PC para o Dreamcast, no estilo arcade, nas mesmas linhas da série Cruis'n e Califonia Speed. Após certo fracasso de Monaco Grand Prix, também da UbiSoft, não havia muita expectativa em torno deste conversão. Felizmente, este título mais que excedeu as expectativas. Speed Devils é um game de corrida extremamente viciante que, certamente agradará os fãs de Sega Rally.

Você começa Speed Devils como um corredor que foi recentemente patrocinado por um misterioso benfeitor. Ele proporciona uma pequena quantia de dinheiro para você escolher um carro para começar e então aparece esporadicamente ao longo do game, estabelecendo certas tarefas para você completar durante as corridas, como ter certeza que um competidor particular não é um dos três primeiros carros a passar a linha de chegada ou evitar levar mais que 20 por cento de dano. Se você obter sucesso em seguir seus pedigos, ele o recompensará com itens extras, upgrades, ou até mesmo carros.

DREAMCAST

ドリームキャスト

SPEED DEVILS

UBI SOFT - GD

CORRIDA - 1 a 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.7	INOVAÇÃO	4.1
SOM	4.5	DIVERSÃO	4.8
CONTROLE	4.6		

4.5

PRÓS
- Jogabilidade
- Gráficos
- Som

CONTRAS
- Apenas três modos de jogo

Uma das coisas que ajudam Speed Devils fazer ganhar seu espaço entre os games de corrida para o Dreamcast é a dimensão diferente que os produtores do game deram a este jogo. Ao invés de criar um game de corrida em que você apenas corre em pistas, eles incluiram vários conceitos de jogabilidade inovadores que fazem maravilhas no game. Todos esses conceitos inovadores estão incluídos no modo principal de Speed Devils, que é o modo Championship.

Embora Speed Devils possua apenas trê modos de jogo, o modo Arcade, Championship e Two-player, o modo Championship é tão bem acabado que os outros modos ficam em segundo plano. Rapidamente falando, o modo Arcade apenas permite que você corra em um único curso e o modo Two-player permite dois jogadores simultaneamente em batalhas e ambientes de corrida. Assim, o modo

Championship é onde este game realmente brilha.

Este modo o leva a vários torneios com dificuldade progressiva, cada um com um elenco de

DEVILS

corredores, em circuitos subterrâneos onde você deve ganhar dinheiro e pontos para progredir pelos circuitos. O prêmio é dado para colocação, velocidade mais alta, e tempo de permanência na dianteira, ou você pode também ganhar dinheiro estourando radares da polícia, que é feito dirigindo mais rápido que o limite de velocidade prescrito para uma extensão da estrada. quanto mais você excede o limite, mais dinheiro você ganha. De vez em quando, entre as corridas, seus oponentes visitarão sua garagem e apostarão dinheiro vivo para a próxima corrida. Se você vencê-los continuadamente, eles aumentarão suas apostas. Essas pequenas interferências, como também as de seu benfeitor, acrescentam muita variedade e personalidade ao game.

Uma vez que você ganhou pontos o suficiente, você pode ir para a próxima classe e competir contra um um grupo de pilotos mas fortes, ou pode escolher ficar na classe mais baixa até ganhar dinheiro suficiente par entrar na próxima classe. Mas os cursos nos torneios variam na ordem em que eles são apresentados e em tempo, a direção que você corre (mirror) e um elemento especial secreto, assim, você não repetirá as exatas mesmas pistas na exata mesma ordem.

Isto acrescenta desafio e se você enfrentar os desafios com sucesso, todo o dinheiro que você ganhar pdoe ser usado para comprar novas partes para seu carro, como melhores motores, pneus para os diferentes tipos de terreno e condições de tempo, e nitro boosts, ou carros completamente novos. Muito freqüentemente, entretanto, uma boa parte da grana é usada para reparar os danos recebidos na corrida anterior.

No geral, a jogabilidade de Speed Devils é tão boa quanto (se não melhor) que a de Sega Rally 2. Os fãs de Sega Rally 2 se sentirão em casa com Speed Devils, até o visual é parecido. Além das artimanhas mencionadas, a maior diferença em Speed Devils é que você corre contra outros corredores que possuem suas próprias habilidades e personalidades, e os cursos que você corre são mais longos e complexos. O game também suporta condições de tempo, de clima e mudanças sazonais.

O controle em Speed Devils é perfeito e muito fácil de pegar. É fácil dirigir durante todo o jogo, para onde você quiser.

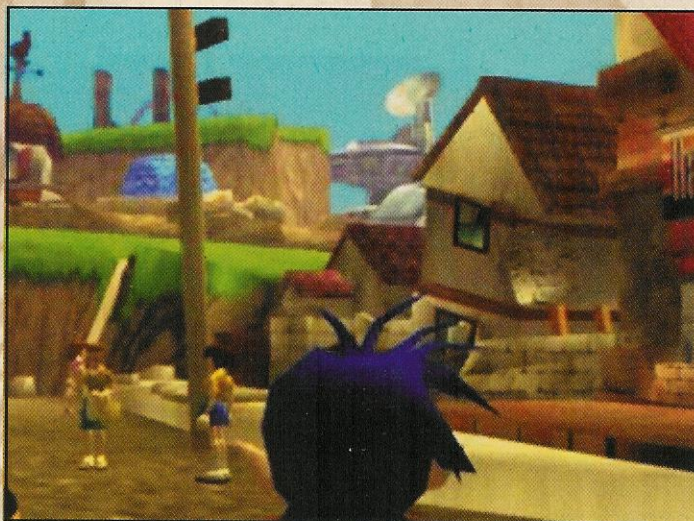
Graficamente, Speed Devils possui cursos bem desenhados, cenário colorido, carros detalhados e um bom sentimento de velocidade. Não há

absolutamente nada a criticar a respeito dos gráfico. Os efeitos visuais são simplesmente excelentes.

Na parte sonora, Speed Devils possui efeitos de som soberbos e uma boa seleção de músicas, que dão mais ação na corrida. Enquanto ainda não há nenhuma previsão do lançamento de Sega Rally 2 para o Dreamcast nos Estados Unidos, Speed Devils vai brilhando como o melhor título de corrida lançado para o Dremcast americano.

Após quase um ano do lançamento do Dreamcast japonês, o tão esperado RPG que era para ter sido lançado com o console e foi adiado pelo menos duas vezes, Climax Landers, é finalmente lançado. Dos mesmos produtores de Landstalker para o Mega Drive e Dark Savior para o Saturn, a expectativa foi grande.

O enredo é bastante ambicioso. Você é Sword, um aventureiro que é transportado para um misterioso mundo flutuante onde partes de vários mundos e tempos se juntaram, e foi eleito como o grande herói que pode resolver este grande mistério e devolver todos para suas respectivas eras. Conforme você vai buscando por dungeons, você conhece mais cinco personagens jogáveis, que se juntam ao seu grupo. Cada um possui certas habilidades especiais: Rao é o mais forte e lento. Ryle é o mais rápido. Marlin é o usuário de magia, e assim por diante.

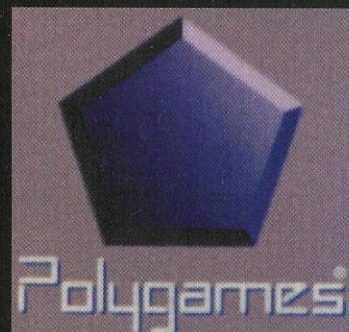
É um RPG padrão, mas a mesmo tempo original. Considerando que o mundo é basicamente um gigantesco puzzle, não há nenhuma razão para cada parte ser igual a outra e a

Climax desenvolveu cada área com visuais diferentes. O mundo de Norman consiste em uma tartaruga gigante, enquanto Z33 Colony se parece com uma astronave futurística. Conforme você completa as quests principais, novas partes tomam o lugar, incluindo um subúrbio japonês moderno, com supermercado e restaurante.

Uma vez no jogo, Landers segue os passos de Evolution. Explore uma dungeon, entenda um ponto do enredo, se encontre com um personagem novo, entre em uma nova dungeon.

O segmento de exploração de Climax Landers é a única coisa que parece completa. Você tem um excelente auto mapa com uma grande variedade de opções. Além de seu stats normal, você tem os Ability Points, que você pode usar para procurar armadilhas na dungeon, itens adicionais e monstros secretos. Outras habilidades adquiridas dão a você danos bônus. As características principais, como Visible Monsters e a habilidade para capturar esses monstros para usar como membro do grupo realmente faz deste um game muito atual. As características secundárias, como aumentar seu Stats e Ability dependendo dos itens e equipamentos ainda giram em torno de dungeons aleatoriamente geradas para encontrar e matar o chefe, mas é tudo muito bem feito.

Pontos negativos do jogo: embora você tenha seis personagens, você só pode com um de cada vez, não havendo nenhum modo para deixá-los juntos. Toda vez que você entra em uma dungeon, você começa no level um. Isto significa que toda experiência e magia que você conseguiu na dungeon, por exemplo, foi perdida, e você tem uns desprezíveis 20 hit points, capacidade limitada de item e nenhuma continuidade.

Considerando que você não ganha pontos de experiência, não há muitos itens para adquirir, e você poderá terminar o game rapidamente.

Contudo, não deixa de ser mais uma opção de RPG para o Dreamcast!

Os jogos neste estilo geralmente produzem duas reações: ou você adora ou você detesta.

Esta segunda versão de Pop'n Music possui todas as músicas do primeiro game, dez músicas novas, mais as músicas secretas que você pode habilitar vencendo os estágios de certos modos.

Similar a todos os games de rhythm & beat, você deve pressionar o botão quando a nota desce para a barra. Se você fizer isso perfeitamente, você recebe uma avaliação "great", se apertar um pouco fora do ritmo, recebe um "good", e se você errar completamente, receberá um "bad". Para passar o estágio você deve atingir um certo nível. Os sons são simples, mas é mais difícil do que parece.

O game em si é um real desafio no modo 9-botões, especialmente na dificuldade hard, onde as notas movem ao redor, mas com prática, os botões se tornam naturais e o controle responde muito bem, assim você não terá muita dificuldade para aprender a jogar este game. Porém, uma vez que você domine todas as músicas, o game se torna enjoativo, até mesmo após habilitar todos os secrets, não havendo mais motivação para jogá-lo. Aí então é onde o Modo Party e a opção Two-player entram.

Embora possa ser bastante divertido de jogar sozinho, Pop'n'Music brilha mesmo é quando jogado com um amigo, ou grupo de amigos. Isto é possível dividindo os controles entre 2 jogadores, assim cada pessoa fica com metade dos botões para pressionar, ou você pode ficar com todo o controle de 9-botões. O modo Party é também um compatível com multi-player. No modo Party você tem as mesmas notas caindo, mas você também tem ícones que, se você tacá-los como uma nota, pode lhe dar uma obstrução visual de tipos diferentes ou um "gauge up", que basicamente aumenta sua barra.

Graficamente não há nada no game que não pudesse ser mostrado no Playstation, Saturn, ou até possivelmente no Super SNES. Na realidade, a versão Playstation possui gráficos idênticos a este. Embora games como esse não sejam conhecidos pelo seu brilho gráfico, a Konami poderia ter melhorado os desenhos de cartoon usados.

As músicas em Pop'n'Music 2 ultrapassam as do original de longe. Há uma gama extensa, variando de J-pop a Classical Rock (entre clássico e rock) a Hip-Hop. O som é claro e as notas tocadas se ajustam muito bem.

No geral as músicas são a melhor parte do game, como em praticamente todos os games de ritmo. Se você gostou de Beatmania, ou da primeira versão deste, realmente vai gostar de Pop'n Music 2, caso contrário é melhor ir com cautela.

WinBack

Quando se pensa em operações secretas do governo, se pensa na boa vida: carros velozes, lindas mulheres, armas potentes e todos os tipos de dispositivos secretos. Personagens como James Bond e Ethan de Mission Impossible fizeram a vida de agente secreto a fantasia de milhões de pessoas.

Para ser qualquer tipo de agente especial você necessitará de esperteza, toneladas de itens e uma arma específica para cada propósito. Infelizmente, este não é o caso com WinBack, um game que irá fazer você acreditar que tudo o que você precisa para infiltrar-se em uma base terrorista é uma pistola.

O enredo de WinBack envolve um grupo terroristas chamado "Crying Lions" tomam o controle de um satélite capaz de destruir o mundo. Você assume o papel de Jean-Luc, um agente altamente treinado da agência secreta do governo SCAT (que representa Strategic Covert Actions Team). A SCAT foi enviada para infiltrar-se no grupo de terroristas que tomou o controle do satélite, mas antes que os agentes da SCAT possam estabelecer seu plano de ataque, sua nave é destruída e o time é lançado sobre a ilha. Então, agora você está sozinho, e sua fiel pistola contra a enorme ilha cheia de terroristas. Mas não se preocupe, você não terá que achar ou usar qualquer item e os terroristas realmente não são inteligentes. Na realidade, tudo que você terá que fazer é se esconder, pular e atirar em inimigo após inimigo e então, atirar nas grandes caixas amarelas que controlam o laser que mata-com-um-toque.

NINTENDO 64

WINBACK: COVERT OPERATIONS

KOEI - 128 MB

AÇÃO - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.0	INOVAÇÃO	3.9
SOM	4.4	DIVERSÃO	4.1
CONTROLE	3.9		

4.0

PROS
- Trilha sonora muito bem elaborada

CONTRAS
- Ângulo de câmera
- Os efeitos sonoros

A câmera flutua atrás de Jean-Luc, que é o foco primário. Isso significa que se ele dobra um canto, a câmera ainda está apontando para ele. Você pode ajustar a câmera, mas demora e você certamente receberia um tiro antes que pudesse trazer a câmera para acertar em seu inimigo. Em WinBack você pode caminhar agachado, rolar e até mesmo usar caixas como cobertura. Uma boa combinação disso é suficiente para o deixar matar a maioria dos inimigos encontrados durante o game.

A trilha sonora é boa e ajuda a incrementar o senso de tensão em uma situação hostil. Infelizmente, os efeitos sonoros não são tão bons quanto as músicas. WinBack não contém nenhuma fala, e como tal você não sente como se estivesse realmente envolvido na história.

Os gráficos são bons, embora o jogo não tire proveito do expansion PAK e possuam algumas falhas. Todas as caixas parecem idênticas e seus amigos são ligeiramente variados, mas na maior parte você não notará, já que a maioria deles ataca você de longe.

WinBack é um game que possui pouco de grande potencial. Com um sistema inovador de esconda-então-atire, uma premissa interessante e toneladas de exemplos do gênero espionagem, WinBack poderia ter saído um pouco melhor.

Jet Force Gemini

Provavelmente você já deve ter ouvido falar de Jet Force Gemini, o game 3D de ação/tiro em terceira pessoa que demorou mais de dois anos para ser desenvolvido e lançado pela Rare, uma das companhias que mais tem contribuído com o Nintendo 64. Criado pela mesma equipe de Blast Corps, Jet Force Gemini mostra a busca intergalática dos agentes Juno, Vela e o cão Lupus, tentando restaurar a paz no universo. O game é absolutamente épico, incorporando enormes mundos, uma quantidade aparentemente infinita de inimigos e muitas tarefas para serem realizadas. Como se isso não fosse o suficiente, o título ainda possui o modo two-player cooperative, o modo four-player battle e muitos secrets para aumentar o replay value. Jet Force Gemini é um dos mais ambiciosos empreendimentos da Rare.

Mas apesar de tantos pontos positivos, se você espera por um jogo perfeito, poderá ficar desapontado. O visual do game, apesar de bonito, é prejudicado por um frame rate baixo que segue aos trancos em áreas grandes. Os controles, às vezes, são desajeitados. Mesmo assim, Jet Force Gemini ainda é altamente recomendado, pois os pontos positivos superam os negativos.

Jogabilidade

Você controla um dos três personagens principais, Juno, Vela e o cãozinho Lupus. Quando o game começa, cada personagem é forçado a percorrer três mundos completamente diferentes para finalmente ir para o Mizar's Palace, o ponto de encontro. Apenas quando os personagens se conhecerem no Mizar's Palace, poderão explorar os mundos prévios que são habilitados. Então, os jogadores vão para essas fases e descobrem que não podem ter acesso a tudo que vêem; algumas portas permanecem trancadas, alguns Tribals (criaturas que você precisa salvar) parecem longe do alcance e há fuel no chão parecendo ser algo inútil.

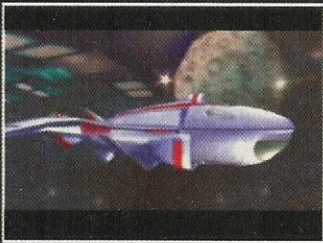
Há três características importantes dos personagens a se lembrar: Juno pode caminhar no fogo e lava. Vela pode nadar sob a água. Lupus pode pairar por longo tempo. Os jogadores devem saber quando usar um personagem específico para ter acesso a uma área. Em uma das fases de Lupus, por exemplo, o cão pode encontrar uma porta que não pode ser acessada porque esta do outro lado da lava. Você verá que Lupus não pode atravessar a lava e que Juno possui a habilidade para isso. A idéia é voltar para esta fase depois com Juno, que pode cruzar a lava com facilidade e descobrir itens do outro lado. Para complicar um pouco, a maioria das fases no game possuem itens que requerem a ida dos três personagens para descobrir tudo.

É quase impossível completar uma fase na primeira vez. Quase sempre há algo que não pode ser conseguido sem a ajuda de outro personagem. Para completar o game, você deve salvar cada Tribal em cada fase. Isto é uma tarefa demorada que vai precisar de muita dedicação do jogador.

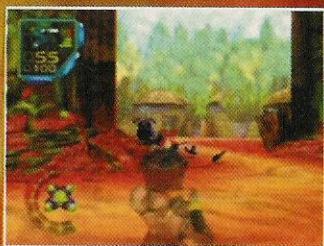
Se você não completar a fase após resgatar todos os Tribals, o seu árduo trabalho será perdido e você não poderá salvar. Como os Jinjos em Banjo-Kazooie, o jogador tem que resgatar todos os Tribals em uma fase antes de ir para outra, ou recomeçar do nada se um deles for acidentalmente perdido ou morto.

É óbvio que a Rare fez todo o possível para estender o replay value e longevidade do game forçando os jogadores ir level após level caçando Tribals. Uma boa parte de portas em cada mundo permanece trancada até que todo da área seja morto. Esteja preparado para jogar pelas fases muitas vezes.

Como dito anteriormente, Jet Force Gemini possui algumas falhas que são superadas pelos pontos positivos e um deles é o desafio. Os jogadores sempre tem algo para fazer além de matar inimigos. Por exemplo, durante o curso do jogo você terá que encontrar as partes do robô Floyd que espalhadas pelas tropas de Mizar. Uma vez que você consegue isto, Floyd se torna um personagem.

Haverá cinco chefes principais, cada um deles com características próprias. Você terá que definir suas fraquezas e usar um arsenal de armas para vencê-los. Essas batalhas são brutais, difíceis e recompensadoras.

A ação é ininterrupta e, apesar de JFG ser um jogo de tiro, possui sua parte de exploração e puzzle. Em qualquer fase, há dúzias e dúzias de drones para matar e cada arma que você usa causa um efeito diferente. A tri-rockets causa uma explosão com sangue acompanhada por alguns dos melhores efeitos de som já vistos no Nintendo 64.

Controles

Os botões C-▲ e C-▼, são usados para saltar ou agachar. Os personagens são manobrados com o controle analógico. Para atirar é só posicionar um personagem na direção e segurar Z. Porém, para armas mais avançadas, como um sniper rifle, é necessário usar o botão R para ativar a mira manual. Uma vez que o botão R é usado, o controle analógico deixa de controlar o personagem principal e move a mira da arma para maior precisão. Assim, é possível jogar usando os quatro botões C para mover para frente, trás, esquerda e direita. O botão A é usado para escolher armas, conversar e abrir caixas, enquanto o botão B também é usado na escolha de arma e conversação. Finalmente, o direcional atua como um seletor de arma imediato, onde os jogadores podem fixar quatro armas na posições para cima, baixo, esquerda e direita.

Os controles exigem um pouco de prática para poder desfrutar os diferentes procedimentos a serem realizados. O sistema de mira é difícil para se dominar. Às vezes você pára de pressionar o botão e o personagem continua se movendo.

Armas

Jet Force Gemini possui 14 armas diferentes e alguns itens que causam dano. O arsenal inclue uma pistola padrão, uma machine gun, tri-rockets, cluster bombs, shurikens, uma plasma shotgun, granadas, uma shocker que atira raios, homing missiles e mais. Cada arma, funciona de diferentes maneiras. A pistola possui mira automática e nunca falta munição. A machine gun dispara por toda parte e é perfeita para pegar drones acima, de perto. A tri-rockets mata tudo que estiver na frente, mas pode também danificar o jogador se ele estiver muito próximo da explosão. Shurikens eliminam drones em um golpe. Quase toda arma serve realmente para um propósito específico.

Os drones no game são relativamente inteligentes. Eles não ficam em áreas abertas e esperam o jogador atirar. Se escondem atrás de objetos, usam suas shields para bloquear balas e correm. Alguns, sentindo que não há nenhuma chance, até mesmo jogam suas armas e se rendem. Inimigos específicos requerem o uso de arma específica para serem batidos. As zombie ants não podem ser mortas com uma mera pistol ou machine gun, sendo necessário uma tri-rockets.

Multiplayer

Um dos inconvenientes de Jet Force Gemini está no modo multiplayer. O modo deathmatch é lento e a visão em terceira pessoa é muito difícil para se mirar com precisão. O modo target practice possui o mesmo problema de mira e, um modo multiplayer inteiramente centrado em mira manual torna se frustrante.

Um dos modos de multiplayer que é habilitado mais adiante no game, onde os jogadores correm em uma pista 2D evitando obstáculos e tentando jogar os oponentes para fora é muito divertido.

O modo two-player cooperative é excelente. Um jogador controla o personagem principal e o outro controla o robô Floyd. Ele não possui nenhuma arma especial e é apenas uma arma adicional para o segundo jogador controlar e pode ser usado estrategicamente. É possível situar o personagem principal atrás de uma caixa e fazer Floyd atirar em um grupo de vigias derrotando-os sem a ajuda do personagem principal. Também pode-se usar esta estratégia em exércitos de drones no ar.

Gráficos

Os gráficos em Jet Force Gemini são bonitos. De vez em quando o frame rate atrapalha (especialmente nos modos de multiplayer), mas na maior parte, as animações são fluidas e agradáveis. Muito foi feito em cima do projeto anteriormente mostrado, principalmente nas crianças. Os novos modelos estão mais magros e crescidos. Os drunes inimigos estão mais suaves, enquanto os inimigos maiores em fases posteriores, mais imponentes. Os fundos são altamente detalhados e coloridos que é o que tem sido mostrado pela Rare até agora.

Jogando como Juno, o jogador vai entrar em um túnel onde algumas formigas o esperam próximas de barris explosivos. Atirando diretamente nas formigas elas se dividirão em duas partes. Atirando nos barris, porém, irá causar uma explosão muito sórdida, espirrando sangue pelas paredes do túnel.

As fases são enormes e é fácil se perder. A Rare escolheu esquemas de cores interessantes em alguns dos estágios do game. Goldwood, por exemplo, é cor-de-rosa, verde, amarelo e marrom. Infelizmente, como já dito anteriormente, o frame rate de Jet Force Gemini é lento e irritante em certas áreas. É incompatível com múltiplos inimigos na tela, atrapalhando os controles. Sem fluidez, a precisão da mira manual é extremamente difícil e tediosa. Isto também atrapalha os ângulos da câmera deixando os inimigos escaparem do campo de visão com facilidade.

Apesar dos inconvenientes, a Rare fez um excelente trabalho para criar algumas cenas empolgantes, como as naves cortando o espaço, desviando de asteróides e pousando em planetas. Cada cena pode levar cerca de 30 segundos.

Som

JFG possui algumas das melhores músicas e efeitos sonoros já vistos em um jogo do Nintendo 64. Uma fase em particular, Tawfret, possui música inspirada nos filmes Alien e O Império Contra Ataca.

Os efeitos sonoros vão de balas zunindo em um completo som estéreo. Inimigos gritando de dor. Drones gigantes rosnando ao atacar. O sangue espirrando nas paredes pode ser ouvido. Tudo funciona perfeitamente bem.

Entre prós e contras a Rare criou um game com fases enormes, forçando os jogadores a salvarem todos os Tribal em cada uma delas. Com gráficos bonitos e maravilhosamente estilizados este é um dos games mais originais para o Nintendo 64. A ação é interminável, com toneladas de inimigos e muitos mundos para explorar.

Com muitas batidas e a necessidade de ser hábil para se manter em duas rodas enquanto ataca os oponentes, Road Rash desempenha a linha entre combate e corrida muito bem. O modo multiplayer é explosivo e os efeitos sonoros são muito bem feitos.

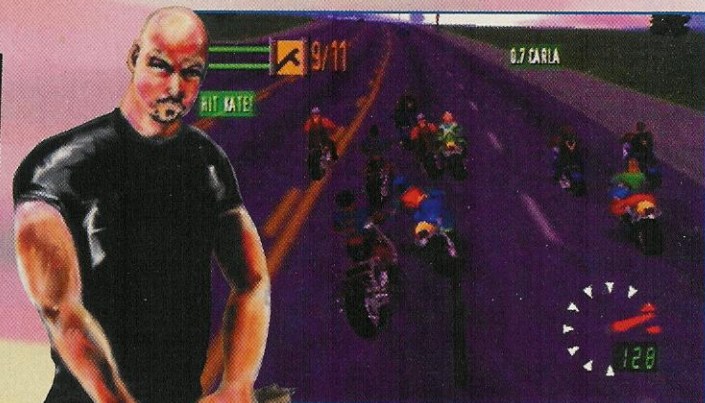
JOGABILIDADE

Road Rash é uma versão "melhorada" do game do Mega Drive. A premissa continua a mesma: pilotar e bater a todo custo para vencer. Você irá precisar de mais habilidade do que você pensa para ficar competitivo em RR64. As diferentes bikes possuem diferentes físicas que você tem que aprender e cada uma possui suas vantagens. As cruisers são as Harley Davidson que possuem grande velocidade e aceleração em linha reta mas podem ser problema em cursos com muitas curvas. As sportbikes são boas e ágeis, mas podem receber muito dano.

As físicas do game não impressionam como alguns jogos de motorbike como Excitebike ou Supercross 2000, mas RR64 possui um sistema de física constante.

As armas no game são variadas: sledgehammer, pool cue, taco de beisebol, monkey wrench, billy club, nunchakus, chain, tire iron e spiked club. Armas como a sledgehammer são particularmente efetivas quando você usa em oponentes próximos a você. A pool cue é a melhor arma para usar em alguém na dianteira por causa de seu comprimento. É um ataque devastador que tira o oponente ao invés de ter que bater nele algumas vezes. Uma grande habilidade para dominar é o roubo de arma. Você tem que cronometrar o tempo quando alguém atacar você de forma que alcance a arma quando eles a estenderem.

O mace spray encobre os outros corredores e suas bikes continuam direto no mesmo caminho. Em cursos sinuosos isto funciona bem, já que normalmente eles irão chocar.

O fundamental é que batendo e usando armas, você mantenha o controle de sua bike e esteja próximo de seus oponentes enquanto corre por colinas, vales e curvas. Depois de um pouco de prática você consegue controlar sua bike com uma mão e atacar com a outra e, uma vez que adquira habilidade, você habilita bikes mais rápidas e mais estáveis.

MULTIPLAYER

As missões no single-player, onde você deve ganhar dinheiro para bikes maiores e melhores é a melhor maneira de treinar para o modo multiplayer, que é onde a diversão começa. O multiplayer é viciante e o Thrash é o melhor modos de multiplayer. É como o single player thrash mas com amigos. O Deathmatch, Tag e Ped Hunts são muito divertidos quando você jogar por si mesmo no modo multiplayer.

SOM

A música em ritmo rock 'n roll de RR64 é apropriada para esse tipo de jogo. Mas se esse não é o seu tipo de música, há uma opção para mudar o volume da música em todos os modos de jogo nas telas de menus. Você poderá curtir os grupos como Civ, The Mermen, Sugar Ray e Full on the Mouth. Algumas músicas trazem uma experiência totalmente nova para o videogame.

Os efeitos sonoros são outro grande destaque de RR64. Os grunhidos e gemidos são específicos. A parte legal é quando os policiais vêm a você é possível ouvi-los conversando no rádio. Nas telas que mostram quanto dano você levou, ou qualquer outra coisa especial que aconteceu, você ouve pequenos sons. Para "Accidents Caused" você ouve vários sons de batida.

GRÁFICOS

Aqui é onde Road Rash demostra problemas. O game parece antiquado por causa de suas texturas chatas e cores suaves. Embora seja um game para um N64, não parece 3D o bastante. A parte mais realística da paisagem é a estrada. O resto é feito de árvores, edifícios e outras estruturas simples que possuem poucos detalhes para torná-los reais. Faz parecer como se você estivesse numa corrida com um mundo feito de cartoon. Os personagens também são pouco detalhados. Os fundos e cursos são um pouco planos.

De bom é que o frame rate flui bem. Até mesmo no modo para quatro jogadores a velocidade é decente. Quando você tem quatro jogadores contra oponentes do computador, todos com suas armas tentando bater um no outro o tempo todo, era de se esperar algum problema. O fato é que não há nenhum slowdown.

Road Rash possui muitas qualidades, com exceção do visual. O modo multiplayer pode manter você e um grupo de amigos ocupados por um bom tempo.

Como temos sempre dito, muitos jogos de corrida são lançados para o N64, e nem sempre é aquilo que se espera. Um exemplo disto é Destruction Derby 64, que foi lançado quando a terceira versão do game já está sendo anunciada para o Playstation. Quando Destruction Derby foi lançado para o PSX há três anos atrás, foi realmente um estrondo. Depois de ter tido sua continuação que também fez muito sucesso, esta versão para o N64 parece envelhecida.

De qualquer forma, é a chance de se experimentar a diversão de DD no console da Nintendo. O game possui 12 stock cars iniciais para correr e mais veículos são habilitados de acordo com o progresso do jogo totalizando 24; modos de multiplayer que incluem "Hot Potato" e Capture the Flag.

JOGABILIDADE

Em Destruction Derby 64 tudo o que você precisa fazer é acelerar, frear e olhar para trás. A premissa do jogo é que você é um piloto de demolição que tem que ser sórdido para vencer. No modo single player - Championship, você participa de corridas e ganha medalhas que permitem habilitar pistas e carros.

Os circuitos são compostos de várias corridas em cursos de estradas (road races) e várias competições nas arenas de demolição. O primeiro problema com as road races é que há poucas pistas. Algumas delas são reversas e/ou corridas à noite e são consideradas uma nova pista. As arenas são mais divertidas porque facilitam mais as batidas, o que é o sentido do jogo. A primeira pista de arena disponível, The Junkyard, é mais divertida que as que você habilita depois.

As road races são organizadas de forma que os grupos de carros começam em pontos diferente na pista, com cada grupo correndo em uma direção diferente, o que provoca certo caos. A primeira vez que seu grupo de quatro carros se encontra com o grupo de carros correndo na direção oposta é uma mistura de colisões e explosões.

As competições de arena dão a destruição esperada para este game. As arenas são mais ou menos circulares e largas com algumas estruturas estrategicamente colocadas para aumentar a ação.

Com os carros disponíveis no começo você terá que aprender a correr para trás. Os carros são muito vulneráveis na parte dianteira e as colisões causam muito dano. Batendo então com a parte traseira você receberá menos dano. Isto vale para road races e batalhas de arena. O ideal é tentar conseguir o máximo de pontos de colisão que você puder antes que sua barra de dano fique muito baixa. Conforme você avança no game, habilita carros com habilidades diferentes, como o poderoso Taxi Cab, podendo correr entre os carros e esmagá-los levando um dano mínimo.

As físicas são um pouco melhores se comparadas com as versões PSX do game. Você pode ser atingido, girar no ar e aterrissar como um gato e continuar.

O modo para quatro jogadores é divertido, mas apenas se você dominar as habilidades do jogo. Os modos bomb tag e capture the flag confiam em habilidades de batalha nas arenas mais avançadas. O bomb tag é ideal para jogadores iniciantes e o capture the flag é a melhor parte de Destruction Derby 64. Quando você adquire múltiplos jogadores e drones trabalhando juntos para pegar a bandeira, proteger o portador da bandeira e levar de volta para a base enquanto impede o outro time de fazer o mesmo, você adquire o melhor que este game tem a oferecer.

GRÁFICOS

Há algum slowdown nos modos de multiplayer. Efeitos de fumaça nos carros batidos também causam perda de frame rate. Há também um visual granulado que parece até um efeito intencional para capturar o mundo arenoso de corrida de demolição, parecido com o da versão para Playstation.

No lado bom, DD64 é um dos poucos jogos do N64 a caracterizar dano nos veículos. Você pode ter um ligeiro ou um severo dano dianteiro. Ao contrário são os carros, que possuem um visual muito igual, onde o trabalho de pintura e o número são as únicas características distintivas.

As estradas, rampas e outras estruturas possuem texturas repetidas.

SOM

A maioria das músicas do game são em estilo techno. Você obtém a ajuda de um anunciador ao longo das corridas. Ele lhe fala quantos carros estão na corrida e quanto tempo você tem para chegar no próximo checkpoint e outros comentários. Os sons de batidas, motor e explosões são bem feitos.

RESUMINDO

Infelizmente Destruction Derby chegou tarde ao N64, principalmente agora que a terceira versão do game vem sendo comentada. Os danos nos carros são muito bem feitos, já dos gráficos não de pode dizer o mesmo. O single player não parece divertido o bastante para manter a atenção do jogador, mas alguns modos do multiplayer, como o Capture the Flag, valem a pena.

CTR
CRASH TEAM RACING

Uma corrida muito louca!

A maioria dos clones de Mario Kart, que já foram lançados, acrescentaram elementos não muito bem vindos à jogabilidade do game original. A Naughty Dog, porém, conseguiu criar um clone de Mario Kart que faz tudo direitinho. Enquanto possui um Diddy Kong Racing como elemento de aventura, como também um pouco de um storyline, é ainda um mascot racing game.

Assim como em Mario Kart, você terá uma porrada de oportunidades para ganhar vantagens sobre os demais concorrentes. Todo tipo de trapaça é válida para se garantir na primeira posição, e sempre haverá caixas no caminho que guardam itens a serem usados.

Os cenários são bem variados e atrativos, mas guardam pequenos perigos que podem comprometer todo o seu desempenho ao longo da corrida. Nem mesmo o Dr. Neo Cortex poderia ficar de fora. Até mesmo a Máscara Aku Aku ajuda a melhor o ambiente.

Todos do mundo de Crash Bandicoot estão preparados para a grande corrida por diversos lugares conhecidos, como florestas, campos gélidos, etc. Devido às circunstâncias, claro que esse é um momento perfeito para uma invasão alienígena, e este alien é Nitrous Oxide e, se ele vencer a corrida, também ganha o planeta. Desta forma, é seu dever como Crash, Polar, Cortex, ou qualquer outro personagem impedir N2O de vencer.

Além do modo de aventura do jogo, você pode ir também para o modo arcade e participar de um dos quatro Cup Circuits. Também há o Battle Mode, que o coloca em uma arena cheia de armas. O Battle Mode também possui a opção de time. O modo Versus deixa dois a quatro jogadores correrem um contra o outro, não havendo nenhuma opção que permita que a CPU controle os corredores nesse modo.

A jogabilidade é parecida com a de Mario Kart, sendo até melhor, em termos. As pistas são melhores projetadas e possuem um visual tão bonito quanto e atraente quanto as de Mario Kart. Seja um pedaço de gelo ou um gigante barril que rola de um lado para o outro pela estrada, interessantes obstáculos estarão no seu caminho em cada fase (não podia faltar complicações para o mais atrapalhado mascote da Sony...). Entre isso e a exigência de primeiro lugar no jogo, você terá que levar um tempo para aprender a decorar as pistas para poder vencer, mas nada que você consiga recusar devido ao alto nível de diversão, aliás uma diversão pouco vista em um game do gênero; não pelo fato da corrida em si, mas sim contando a combinação da boa jogabilidade com o visual carismático dos personagens e até uns ataques meio loucos, como o Crash girar com o carro e tudo mais, só jogando para entender. Às vezes, porém, você precisará confiar em um projétil bem colocado ou bomba. A inteligência artificial é razoavelmente boa. Você parte não sabendo exatamente como ou quando usar cada arma, mas no terceiro mundo, será dureza se você não puder controlar seu armamento corretamente.

O estrondo da série Crash Bandicoot sempre teve ótimos gráficos, simples mas bonitos e são de um clima cativante e agradável, e CTR não é exceção. Os ambientes são razoavelmente grandes e a música e efeitos sonoros ajudam o tema de cartoon do game, mas não são lá essas coisas.

Crash Team Racing pode parecer um clone de Mario Kart, com a exceção de um modo ou dois adicionais e as pistas superiores. Mas é um grande clone de Mario Kart e é bem sucedido onde os games como Bomberman Racing, Diddy Kong Racing, Chocobo Racing e até mesmo Mario falharam. CTR tem o poder de converter pessoas que nunca gostaram de jogo de corrida de mascote, e definitivamente agradará fãs de Mario Kart com muitas pistas e opções. Quem curte a série de Crash Bandicoot, não pode perder esta incrível corrida maluca!

Resumnindo...

Mais uma vez Crash vai ficar na lembrança dos jogadores que curtiram todos seus games anteriores, e sempre melhorando ainda mais a jogabilidade (algo que muitas produtoras não lembram...) e transformando a diversão em algo não enjoativo depois de algumas jogadas. O mascote da Sony consegue mais um ponto para a Naughty Dog!

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: RG 09
Cada R$ 3,80

Cód.: RG 22
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 27
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 28
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 29
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 30
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 31
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 32
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 33
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 34
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 35
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 36
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 37
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 38
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 39
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 40
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 41
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 42
Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 09 - Cada R$ 3,80 ( )
Cód.: RG 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 27 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 28 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 29 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 30 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 31 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 32 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 33 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 34 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 35 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 36 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 37 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 38 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 39 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 40 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 41 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 42 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome: ______________________

Endereço: ______________________

Cidade: __________ Estado: ______ Cep: ________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

GENSOSUIKODEN II

Como um dos games mais esperados do ano, Suikoden foi finalmente lançado.

Similar a Suikoden I, Suikoden II não só continua o storyline de seu antecessor, como tmbém refina a jogabilidade. A história se passa três anos após Suikoden, onde há uma ameaça de guerra no norte, entre Highland Kingdom e Jowston City-State Alliance. Como esperado, algumas pessoas más tentam dominar o mundo e os heróis são chamados para salvá-lo. Além do enredo, o retorno de numerosos personagens queridos e locais fazem a viagem valer a pena. Por sua vez, o que aconteceu com o elenco do game prévio e quase todas as perguntas sem respostas de Suikoden é explicado aqui: Quem é a garota que Clive está procurando, e porque ele continua sua inexorável perseguição? Flik e Viktor escaparam do desmoronamento do Gregminster Palace? Onde Yuber desapareceu? O primeiro título é um pré-requisito para se apreciar o segundo.

A jogabilidade de Suikoden II também evoluiu. Uma vez mais você tenta juntar todas as 108 Stars of Destiny e agrupá-las em sua fortaleza. A maioria das Stars são lutadores ou mágicos que podem ser aderidos ao seu time de combate. Suikoden II traz algumas mudanças na fórmula, forçando você a escolher o personagem a recrutar em certos pontos; você não poderá obter todo membro possível em uma única incursão pelo game.

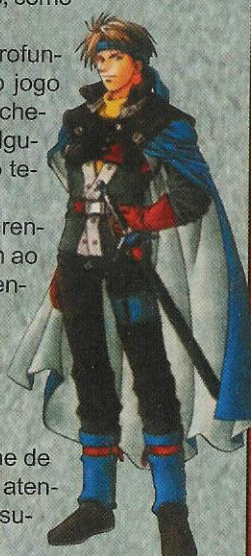
Os membros do grupo possuem mais personalidade que antes, graças a uma versão melhorada do Rune System. Até três Runes, generalmente encontradas em lojas e chests, podem ser embutidas em um personagem; cada Rune traz estatísticas melhoradas, novas habilidades de combate, ou magia. Também, algumas das Runes apenas podem ser usadas por personagens com um tipo específico de armas; a Titan Rune, por exemplo, pode apenas ser usado por personagens com espadas two-handed. Da mesma maneira que em Suikoden, cada magical Rune possui quatro spells e cada personagem tem quatro jogos de MP que correspondem a esses quatro spells.

As batalhas de exército também voltam expandidas mas não necessariamente melhoradas. A mesma hierarquia de Suikoden é repetida em Suikoden II, mas agora você é capaz de mover suas unidades sobre o mapa de batalha como estratégia. Cada unidade consiste de três personagens de sua escolha; os personagens contribuem com seu próprio poder de ataque e defesa para a unidade, e também com qualquer habilidade especial como vôo ou primeiros socorros. Sua meta é geralmente eliminar todas as unidades inimigas (dois ataques com sucesso destroem qualquer unidade), mas às vezes são determinadas outras metas, como defender uma cidade ou capturar algum líder inimigo.

Todas essas mudanças dão uma experiência mais profunda que Suikoden I. Enquanto Suikoden II não seja o jogo mais desafiante do momento, e ainda possua falta de chefes, oferece significativamente mais jogabilidade. Algumas das dungeons agora estendem além de quatro telas; algumas contém até puzzles.

Numerosos personagens secretos e três diferentes finais, que são realmente diferentes e somam ao replay value, e vários mini-games oferecem um entretenimento divertido.

Infelizmente a trilha sonora de Suikoden II é passável, mas decepciona se comparada com as músicas de Suikoden I, que eram mais diversificadas e cativantes.

Os fãs de RPG pediram uma continuação do storyline de seu antecessor com a mesma jogabilidade e a Konami atendeu a sugestão e merece elogios por isso. Suikoden II supera Suikoden em quase todas as partes.

GRANDIA

AGORA TAMBÉM NA VERSÃO AMERICANA

Antes dos humanos reivindicarem superioridade mundial, os benevolentes Icarians regeram o mudo em paz. Após o mundo ser dividido com uma grande parede, eles usaram seu vasto conhecimento para transcender os laços de carne e se tornarem os seres de pura luz e pensamento. Após sua partida, duas raças se desenvolveram independentemente nos lados opostos do mundo. Enquanto os humanos abraçaram a tecnologia, a outra raça abraçou a religião e magia. Os humanos desenvolveram um forte governo e fora deste governo cresceu o exército de Garlyle. Sob a liderança corrupta do General Baal, o exército de Garlyle tem polido o mundo com magia e tecnologia que irá conduzi-los a capital de Arent e seus segredos. Destinado a atrapalhar seus planos, um precoce jovem de 15 anos, Justin, e suas amigas Sue e Feena, tropeçam nos planos do exército de Garlyle e tentam descobrir o que aconteceu aos Icarians e impedir o General Baal de despertar um segredo mortal.

No auge de Final Fantasy VII, os fãs de RPG do mundo inteiro deram as boas vindas a Grandia, um dos melhores RPGs lançados para o Saturn. Dois anos depois, o Playstation pode finalmente mostrar porque tanto comentário em torno deste título. Grandia é realmente uma obra prima. O game é enorme, requerendo cerca de 60 horas para completá-lo. Mas o que poderia manter um jogo tão interessante por tanto tempo? Três coisas: a história, o sistema de batalhas e o próprio mundo.

Enquanto a história não é a mais original do mundo, é bem feita e, como a série Lunar da GameArts, focaliza personagens bem desenvolvidos nos eventos fantásticos que os cerca. A história possui um charme e senso de maravilha que fazem você se sentir como se tivesse alcançado uma nova área, que recompensa todo o avanço. O sistema de batalha é tão notável que realmente faz o game brilhar. Ao contrário de muitos RPGs, seu grupo é determinado pela história. Enquanto alguns diriam que isto limita a personalização de sua experiência, isto força você a descobrir os personagens que são centrais para a história. Adicionalmente, esta falta de personalização acrescenta um nível de familiaridade com as habilidades individuais e estratégicas de seus personagens, algo que os RPGs tendem a ignorar.

Ao vagar por dungeons, você pode ver monstros que se aproximam para atacar, semelhante a Chrono Trigger. Se seu grupo não estiver pronto para o combate, ou você não o senti-lo agressivo, pode normalmente evitar. Porém, algumas vezes você dará boas vindas ou até mesmo procurará esses encontros para fortalecer seu grupo. O sistema de combate de Grandia é todo apresentado em uma visão 2D. A barra de IP no canto direito da tela o deixa saber quem está atacando e quando. Além do padrão RPG elemental e distinções de armas, você também terá o fator distância na equação, resultando em sistema de batalha ligeiramente mais estratégico. Pelo fato de todos os personagens poderem atacar ao mesmo tempo, as batalhas são geralmente mais curtas que a maioria dos RPGs.

O sistema de desenvolvimento de personagens e magia são especialmente importantes. Você começa sem nenhuma magia, mas encontrará mana eggs não muito distante no game. Mana eggs darão ao personagem uma das quatro afinidades elementais e uma magia.

O vasto mundo de Grandia é interessante e divertido. Embora a tendência atual dos RPGs pareça ser por aventuras mais sérias, Grandia é exatamente o oposto. Cada cidade e área possui um visual próprio, o incentivando a explorar e desfrutar todo o detalhe fantástico que o game tem a oferecer. Enquanto seus ambientes 3D não têm tantos polígonos como Xenogears, os personagens de Grandia são bem animados e variados.

O som é onde Grandia realmente brilha quando comparado com os concorrentes. Projetado pela Skywalker Sound, o áudio de Grandia é detalhado e completo como seu visual. A música é típica de RPG da GameArts, apresentando melodias atrativas. Para os que se cansam de ouvir a mesma música de batalha, Grandia dá temas de batalha totalmente novos no segundo CD.

Como esta é a versão americana do game, é de vital importância comentar sobre o nível de tradução e adaptações. E é aí que Grandia, ou melhor, a Sony peca. Enquanto empresas como a Working Designs (em especial) e a Atlus (que vem surpreendendo) trazem excelentes conversões de games japoneses para o mercado americano, é no mínimo desapontante ver um game tão importante quanto Grandia ter tão pouca importância neste ponto. O texto de Grandia é legível e conciso, nada mais que isso. Apenas pelo motivo de que a história não é sombria e os personagens centrais têm uma faixa etária adolescente, a Sony decidiu fazer uma tradução no estilo Nintendo de ser, adaptando tudo para um público mais jovem. O que antes era álcool, por exemplo, agora se tornou café. Algumas insinuações ainda permaneceram, mas o texto foi "limpado" para que a crítica hipócrita não o considerasse imoral. Bem que a Sony poderia optar por um estilo como o de FFVII (com a linguagem nada limpa de Cid Highwind) ou FFVIII (com os palavrões de Cid Kramer). A atuação dos dubladores também deixa muito a desejar. Assim como em Ape Escape, as vozes de Grandia são terríveis e parece que os dubladores recitaram o texto. Para piorar as coisas, os diálogos falados são constantes no jogo, e personagens que atuavam de maneira excelente no japonês, agora são mais chatos que outra coisa.

Traduções à parte, a Sony tem um petardo em suas mãos, e provavelmente nem se deu conta disso – Grandia vale tanto a pena quanto Final Fantasy VIII, apenas de uma maneira diferente. Enquanto FFVIII pode atrair jogadores mais casuais, Grandia é um game fantástico para qualquer um que procure uma aventura emocionante e realmente satisfatória.

Monster Rancher 2 volta ao final do primeiro milênio, séculos após os monstros vagarem livremente pela Terra. Depois de causarem várias catástrofes, os deuses os prenderam em "Disc Stones". Agora, seu trabalho é soltar e treinar um destes monstros, para lutar contra outros monstros na arena, progredindo da mais baixa classificação que vai de 'E' até 'A'. Você tem que se tornar um treinador mestre, capaz de conduzir cada monstro que você libertou anteriormente. Infelizmente, ou felizmente, esta tarefa não é muito fácil. Com inúmeros fatores que afetam sua performance como um treinador, MR 2 se torna um exercício de estratégia constante.

Após se registrar treinador de monstro (começando da classificação mais baixa, "0" de 10 nas posições da International Monsters Association), você é designado a uma treinadora assistente, Colt. Ela guiará você em todos os passos, lhe dando valiosos conselhos para cuidar de monstros. Com esses conselhos, você ficará pronto para treinar o melhor e mais poderoso monstro que o mundo já viu.

Os monstros podem ser comprados na cidade, mas com variedade limitada; você libera mais espécies conforme o progresso. Há duas maneiras de criar um monstro: "Slate" ou "Disc Stone". Slate só é usado com save game do primeiro Monster Rancher, permitindo que você use velhos monstros em uma nova colocação. O método "Disc Stone" é o verdadeiro ponto crucial do game, permitindo que você coloque qualquer CD no PlayStation e obtenha um monstro com atributos únicos. A Tecmo garante que há mais de 300 tipos diferentes de monstros que podem ser habilitados no jogo. Isto é uma característica engenhosa e viciante, gerando frenéticas e exaustivas procuras para descobrir que CD cria o melhor monstro. Os monstros são avaliados em seis categorias vitais e os treinamentos ocorrem de duas maneiras: Drills e Errantry. No modo Drills você tem que elevar estatísticas vitais cuidadosamente, baixando outras. Por exemplo, elevando o poder do monstro a custo de inteligência. Isto causa sérias dúvidas antes de aplicar qualquer prática, já que você deve manter suas características em um nível competitivo.

PLAYSTATION

MONSTER RANCHER 2

TECMO - CD

SIMULADOR DE CRIAÇÃO - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.9	INOVAÇÃO	4.1
SOM	3.8	DIVERSÃO	4.7
CONTROLE	3.7		

4.0

PRÓS
- Durabilidade sem se tornar enjoativo
- Bem divertido
- Grande variedade de monstros

CONTRAS
- Controle limitado
- Gráficos simples

O modo Errantry é uma prática mais intensiva, levando semanas para completar. A dificuldade e deste método é muito alta, mas a duração faz ser um boa escolha. Infelizmente, com o alto número de estatísticas desconhecidas afetam o resultado de ambos os métodos.

Após treinar seu monstro para um nível competitivo, o game muda para: Combat. Com torneios que acontecem mensalmente, escolher em qual entrar será a chave do sucesso. Com a gama de quatro ataques para escolher e a volumosa variação de habilidades inimigas, cada batalha requer uma nova estratégia. Você pode voltar para recuperar seus "Guts" ou repelir um oponente que esteja muito perto.

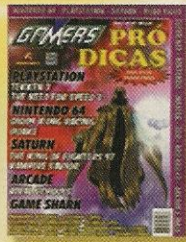
Apertando o botão apropriado no momento certo não garante necessariamente que irá acertar. O game emprega um sistema chamado "Guts" meter, que é a porcentagem de hit. Quanto mais você evita, ou espera entre ataques, maior é a porcentagem de acerto. Cada ataque, acertando ou não, baixará a barra de "Guts" sensivelmente. Isto previne ataques inúteis sejam desferidos.

Depois de um torneio, o ciclo inteiro começa novamente. Treine para lutar inúmeras vezes.

No geral, MR 2 é um jogo interessante, sem nada de excepcional. Os gráficos são bons, com uma 3-D engine básica que faz tudo no game em tempo real. A música é decente; se tornando um pouco repetitiva após algum tempo, mas é tolerável mesmo após várias horas de jogo. Já a diversão é grande. Apesar do controle limitado e fatores desconhecidos que influenciam sua conclusão prática, ainda é um jogo bem divertido. A simplicidade esconde a profundidade, e Monster Rancher 2 não é um jogo que você dominará em uma semana.

PRÓ DICAS

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: PD 07 Cada R$ 2,50

Cód.: PD 08 Cada R$ 2,50

Cód.: PD 09 Cada R$ 2,50

Cód.: PD 10 Cada R$ 2,50

Cód.: PD 11 Cada R$ 2,50

Cód.: PD 12 Cada R$ 2,50

Cód.: PD 13 Cada R$ 3,00

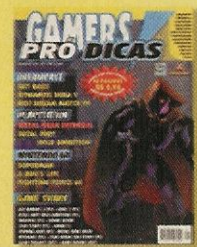
Cód.: PD 14 Cada R$ 3,00

Cód.: PD 15 Cada R$ 3,00

Cód.: PD 16 Cada R$ 3,00

Cód.: PD 17 Cada R$ 3,00

Cód.: PD 18 Cada R$ 3,00

Cód.: PD 19 Cada R$ 3,00

Cód.: PD 20 Cada R$ 3,00

Cód.: PD 21 Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

PRÓ DICAS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PD 07 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 08 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 09 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 10 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 11 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 12 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 13 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 14 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 15 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 16 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 17 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 18 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 19 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 20 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 21 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome: ____________________

Endereço: ____________________

Cidade: ____________ Estado: ____ Cep: ________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

ENCONTROS AMOROSOS EM SEU PLAYSTATION

A Atlus pretende entrar com tudo no mercado americano de RPGs, ficando lado-a-lado com a suprema Working Designs. Enquanto a empresa é bem conhecida por Revelations: Persona e outros títulos como Ogre Battle, Tactics Ogre e Kartia, ela nunca teve um título realmente famoso, assim como a WD tem Lunar. A Atlus descreve Thousand Arms como seu "mais ambicioso projeto até hoje", um projeto originalmente em desenvolvimento por mais de três anos na Red Company, o grupo responsável por títulos como Bonk's Adventure, Tengai Makyo e o insuperável Sakura Taisen. Ele não é realmente um rival para Final Fantasy, mas Thousand Arms mescla belas e coloridas artes no estilo anime, um simulador de encontros divertido e sem precedentes, várias seqüências de diálogos falados e um fantástico senso de humor, juntando tudo em uma base sólida de RPG para oferecer uma experiência acima da média.

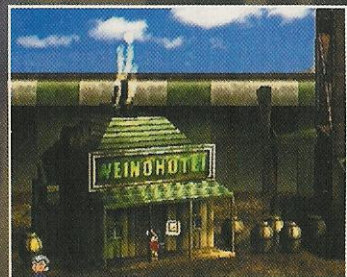
O herói de Thousand Arms é um jovem rapaz de nome Meis Triumph. Meis é o mais jovem de uma longa linhagem de Ferreiros Espirituais – uma família que uma vez foi muito respeitada, cuja honra foi diminuída através dos anos enquanto cada sucessor progressivamente degenerava-se em um mulherengo semvergonha. O extravagante Meis certamente carrega esta característica, mas recupera sua nobreza (eventualmente) partindo para salvar o mundo do despois que sua terra-natal, Kant, é atacada pelos misteriosos Dark Acolytes. Os poderes de Meis como um ferreiro garante a ele o poder exclusivo de fortalecer e melhorar as armas de seu grupo enquanto os personagens avançam no game. Com cada nível ganho, e com a assistência de uma companhia feminina (uma parte vital do processo de ferreiro, é claro) Meis pode forjar um número de elementos (fogo, luz, terra, etc.) em uma espada enquanto ele a fortalece, assim como adicionar um ataque especial (que depende do "intimacy level", ou "nível de intimidade", que Meis tem com sua assistente). Raramente parece útil escolher qual elemento usar em uma arma, mas é absolutamente necessário reforjar armas constantemente para manter o nível de ataque alto.

Chamar Thousand Arms simplesmente de "inspirado em anime" seria um insulto. Da obrigatória emoção de fazer suar até o conteúdo de humor escrachado – e a chuva de arte em anime, é claro – Thousand Arms é tão carregado de elementos de anime quanto você pode conseguir em um game americano, mas ainda consegue ser atraente para um público universal, sem ficar centralizado no nicho japonês. Fantásticas ilustrações são usadas pelo game, particularmente em cenas-chave onde a câmera muda para uma cena de anime em tela inteira com animação limitada. Ainda há um grande número de seqüências animadas que mescla desenhos feitos à mão com CG, similar à seqüência de apresentação de Xenogears.

O enredo pode estar completamente cheio dos velhos padrões de história de um game de RPG, particularmente perto do final, mas como Lunar: Silver Star Story, o desenrolar e a maneira como a história é contada é mais importante do que a história em si. A Atlus americana realizou um trabalho fantástico localizando Thousand Armas em cada maneira possível – enquanto os personagens são horrivelmente simples-dimensionais, suas características particulares são exploradas em todas as maneiras possíveis para causar gargalhadas. Os diálogos são fluem de uma forma surpreendente e são bem naturais, nunca sendo levados para o lado mais sério ("Esta cidade é Boyzby", um pequeno garoto diz no início do jogo, "E se você falar comigo de novo, eu vou dizer a mesma coisa! Engraçado, né?"). Insinuações sexuais também são bastante usadas no jogo, servindo apropriadamente para a orientação de simulador de encontros, mas raramente são cruéis ou obcenas (com algumas exceções: "Elas são tão obcenas!" pode-se ouvir um velho pervertido – em alto e bom som, tão excitado que está até sem fôlego – exclamando após ser deixado com duas das heroínas em um ponto do jogo). As 12 horas de dublagem de voz também são de qualidade de ponta. Enquanto alguns personagens segundários são dublados de forma usual a pobre, a maioria dos dubladores que atuaram no game realizaram trabalho profissional em desenhos ou animes antes, e adicionam consideravelmente o sentimento geral do game. Ele é todo atuado como um desenho de sábado de manhã ou alguns dos mais excêntricos animes por aí, é claro, mas a dublagem se alinha ao estilo do game perfeitamente.

Muito será feito dos aspectos de encontro de Thousand Arms, e não sem razão – eles dão um enorme complemento ao game sem nunca serem uma necessidade absoluta. Em cada vila, Meis pode seguir para a "date statue" (estátua de encontro), que o permite seguir uma das três coisas com a mulher de sua escolha: ter um encontro completo, dar um

presente, ou jogar um mini-game. O encontro é o mais envolvente dos três; Meis começa selecionando a garota de sorte e levando-a para um ponto de encontro pré-determinado em algum lugar da vila. Lá, a cena alterna para um close em anime da companheira de Meis, e ela prossegue perguntando a ele uma variedade de questões. Meis ganha pontos se ele responder corretamente, o que é geralmente uma questão de evitar as respostas mais ofensivas das duas opções apresentadas, como "Eu gosto de fazer gases secretos na cama". Se você for bem o bastante, seu nível de intimidade com sua companheira aumenta, e você pode até ter uma chance de fazer uma pergunta a ela antes de receber um beijo de despedida. Graças ao nível de emoção exibido, a fantástica dublagem (apesar de parecer um pouco embaraçoso ouvir algumas perguntas), e os pares hilários de pergunta/resposta, os encontros são uma distração incrivelmente divertida. Nove garotas diferentes para escolher – algumas das quais apenas estão disponíveis em suas respectivas cidades-natais – garantem que o sistema permaneça sempre atrativo. Como uma alternativa, Meis pode escolher dar um presente para uma das garotas, ou jogar um mini-game – cada garota tem o seu próprio, desde um extensivo torneio de pedra-papel-tesoura até um "golpeie a toupeira". No geral, o benvindo aspecto de encontros de Thousand Arms adiciona realmente um considerável e divertido valor ao game.

Na maior parte, os gráficos de Thousand Arms são bem executados. Como mencionado anteriormente, o estilo anime tem um grande papel no game – não apenas em cenas de encontros e partes da história, mas também nos sprites feitos à mão que aparecem em vilas e batalhas. Estas últimas em especial merecem elogios; os grandes e coloridos sprites 2D no estilo anime nas batalhas são aplicados contra um cenário reto poligonal, e ganham vida fluentemente com incontáveis frams diferentes de movimento feito à mão. Fora das batalhas, os sprites são mais uma vez colocados em um mundo poligonal, mas em uma visão superior e com rotação de câmera em 360 graus disponível em divisões de 45 graus. Infelizmente, como a maioria dos outros títulos com este tipo de sistema, há alguns momentos onde nenhum ângulo de câmera dará uma visão sem obstruções. Isso é particularmente chato em muitas das pobres dungeons onde nenhum movimento de câmera é permitido. Ainda assim, a câmera não é um grande problema.

O maior defeito arruinando Thousand Arms é o sistema de batalhas. Ao invés de ter múltiplos heróis atacando vários inimigos, Thousand Arms simplifica demais o sistema baseado em turnos com um esquema de um-contra-um – apenas o herói principal e o inimigo podem trocar golpes, enquanto dois personagens ficam de lado, capazes apenas de desferir magias de suporte ou aumentar os status através de uma verdadeira "torcida organizada". A Atlus USA aumentou a dificuldade das batalhas em relação à versão japonesa, mas não o suficiente – a batalhas ainda continuam terrivelmente fáceis, e rapidamente caem no padrão "ataque, ataque, cura" infestando muitos sistemas de combate. Quando o personagem líder (ou o "time de suporte") seleciona um comando, uma barra de tempo aparece, que vai lentamente diminuindo; quando o tempo acaba, os botões X ou O podem ser apertados para executar o comando selecionado. Além do ataque padrão (attack) / defesa (defend) / magia (spell) / item / fugir (retreat), o personagem principal pode também realizar ataques especiais, invocar bestas em seqüências extremamente impressionantes graficamente, ou completamente deixar a batalha para permitir que um personagem de suporte entre e lute. Além disso, o terceiro personagem em batalha é – para todos os intentos e propósitos – totalmente inútil. Como o segundo personagem, ele raramente será chamado para uma luta (se for), e já que apenas um personagem de suporte pode realizar uma magia por vez, aquele com o menor complemento de magias servirá muito pouco em combate. É refrescante ver os produtores se esforçando para criar um sistema de batalhas inovador que difere do cansativo e velho padrão; mas algumas vezes é melhor não se desviar muito da certificada-e-verdadeira base da jogabilidade de RPG.

Um número de enigmáticas omissões em Thousand Arms também prejudicam a experiência geral. Primeiro, o game é programado para permitir apenas 3 slots para save em cada memory card; esta limitação pode não afetar todos os jogadores, mas certamente será um problema com os múltiplos fãs de RPG. Segundo, mesmo na configuração mais rápida, o texto rola em um ritmo de Xenogears, aliado apenas apertando o botão ▲ em cada nova tela. Com a copiosa quantidade de texto encontrada na vasta maioria dos RPGs, é um mistério por que alguns produtores não incluem mais opções de velocidade de texto. Terceiro, já está se tornando um padrão incluir suporte para direcional analógico em todos os jogos – algo que falta em Thousand Arms. Enquanto o recurso de vibração do Dual Shock é certamente posta em uso, os jogadores precisam usar o direcional digital para navegar pelo mundo em direções que algumas vezes não se alinham de forma paralela com muros ou caminhos, tornando isso uma tarefa difícil andar em uma linha reta. Desta mesma maneira, pobre detecção de colisão com objetos pode tornar frustrantemente difícil interagir com pessoas ou objetos.

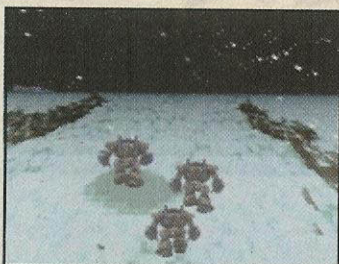
As músicas do jogo estão bem acima da média; um número de diferentes estilos são misturados com alguns fantásticos samples de instrumentos, e se alinham perfeitamente à atmosfera do jogo. No geral, Thousand Arms deve saciar a sede da maioria dos entusiastas de RPGs. Um sistema sólido é desenvolvido com muita dublagem, diálogos bem introduzidos, um intrigante sistema de forjamento de arma e o atraente sistema de simulador de encontros.

FINAL FANTASY ANTHOLOGY™

UM DOS MELHORES ENREDOS DA SQUARE

A Square traz dois clássicos do RPG para o Playstation: Final Fantasy V e Final Fantasy VI (Final Fantasy III nos Estados Unidos).

Ambos os games tiveram seu debut no SNES e agora são trazidos para o Playstation virtualmente inalterados, como jogabilidade, som e gráficos.

Aqui está sua chance de jogar dois dos melhores enredos do universo de Final Fantasy que a Square já criou.

GRÁFICOS E SOM

Considerando o fato de que Final Fantasy V & VI foram diretamente convertidos do Super Nintendo, os gráficos não estão nos padrões que estamos acostumados a ver no Playstation.

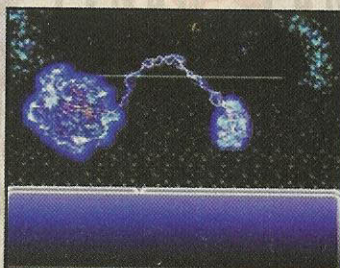
Tudo na tela é em 2D, mas é interessante ver como a Square explorou o limite do console. Final Fantasy V usa um esquema de cor bastante simplista nos personagens e ambientes. O que falta em complexidade, entretanto, sobra em originalidade. Os pequenos personagens na tela de alguma maneira retratam suas ações com emoção e convicção.

Para FFVI a paleta de cores foi aumentada e o retrato dos ambientes e paisagens é obviamente melhor. Os personagens são maiores e possuem melhores animações.

No geral, os gráficos são bem funcionais e possuem certa atração toda própria, dando um toque nostálgico aos títulos. Foram incluídas seqüências em CG para aumentar as histórias em cada jogo.

O som levará os fãs de Final Fantasy ao céu. O compositor Nobuo Uematsu foi o responsável pela trilha musical dos dois games e trabalhou brilhantemente. O tema das batalhas está presente com pequenas variações em cada game.

As limitações começam a aparecer na reprodução dos efeitos de som atual dos games. O Playstation duplica os efeitos de som deixando-os mais realistas.

Esta versão inclui também um terceiro CD com a trilha sonora de cada título.

OS JOGOS

Um dos três games de Final Fantasy que nunca foi lançado nos EUA, Final Fantasy V é considerado por muitos fãs como um dos melhores da série. Embora com uma busca aparentemente simplificada há muitas coisas que fazem FFV ser considerado uma das principais aventuras.

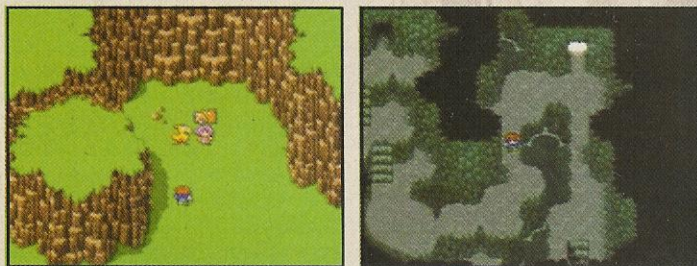
Você assume o papel de Bart que junto com a princesa Reina, Faris e Galuf, descobre que o mundo está em risco de perder seus quatro elementos básicos: Ar, Água, Fogo e Terra. Como você viaja o mundo para proteger cada um dos cristais que representam os elementos, sua aventura o leva para planetas e mundos diferentes.

FFV possui um sistema de crescimento de personagem inovador que requer que o jogador atribua classes de trabalho a cada personagem. As escolhas de classificações de cargo é bastante grande como Ninja, Knight, Mage, Thiefs, Chemists e Monks. Além de ganhar pontos de experiência e gold, para vencer cada batalha você também ganha Ability points. Com os ability points você pode evoluir os personagens pelas classes. Este sistema foi usado

em Final Fantasy Tactics.

FFVI introduz um novo sistema de batalha e magia além de uma história totalmente nova com novos personagens. O game começa com um mundo que foi dizimado por poderes mágicos. Depois da quase completa destruição, foi decidido que o uso de magia seria proibido para sempre. Com o passar do tempo, o mundo começou a redescobrir a tecnologia e parecia que tudo estava em paz novamente. Mas as pessoas desejam usar os poderes de magia novamente...

Já no começo de FFVI você pode ver as melhorias gráficas do título comparado a FFV. Como é típico da Square há uma seqüência de abertura que começa a mostrar a história com os personagens, Wedge e Biggs. Parece que eles pretendem invadir a cidade mineira de Narshe para recuperar Tritoch Esper, que habilitará o uso de magia para os guardas imperiais. Eles também procuram uma misteriosa jovem de cabelos verdes chamada Terra que possui a habilidade usar magia. Com a ajuda de um velho e caçador de tesouro chamado Locke, Terra consegue escapar e sua aventura começa de verdade.

O novo sistema usado em FFVI é chamado Esper magic. Esper está localizada ao longo do mundo de Final Fantasy VI e uma vez coletada permitirá que seus personagens lancem mais de 90 magias diferentes, brancas ou negras.

As batalhas são familiares aos jogadores de Final Fantasy. Você possui suas barras de energia que precisam estar cheias para poder executar um ataque no inimigo e você é vulnerável a ataques enquanto estiver carregando. Em FFV você pode usar o summon command. Ifrit é uma das forças que uma vez derrotado você pode invocá-la. Há também um elemento exclusivo nas batalhas em FFVI onde você pode controlar times múltiplos de cada vez. Há certas fases que exigirão que você separe os times e os controle individualmente para ter sucesso. Isto acrescentou um elemento estratégico para as batalhas que se torna frequentemente muito importante para onde você fixou seus times e onde você confronta e ataca seus inimigos.

Ambos os games incluem um modo brilhantemente executado para ajudar os jogadores a adquirir respostas para como os sistemas de batalha funcionam, como montar Chocobo, nomear trabalhos, etc. Esse modo é acessado entrando no training ou beginners e também em lembretes que ocasionalemte surgem durante o jogo.

Assim, enquanto FFV e FFVI mostra sua idade em termos de capacidade gráfica, seus historylines serão sempre atuais. O fato de poder verificar a evolução da Square em RPGs também compensam. As buscas opcionais que estão presentes especialmente em FFVI dão aos jogadores muitas opções para descobrir e fazer. Somado ao fato de poder jogar FFV, mais o CD de música, é mais do que uma obrigação para os fãs de Final Fantasy!

BIOHAZARD 3

LAST ESCAPE

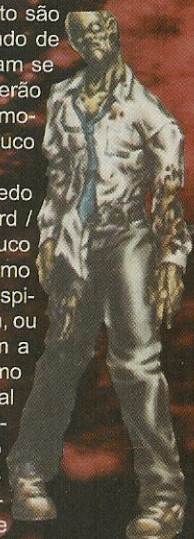
Após tanta expectativa, um dos mais esperados games da Capcom chega abalando e fazendo jus ao nome que carrega. Bio Hazard 3: Last Escape mostra uma outra versão da história, desde as desventuras de Chris e Jill na misteriosa mansão em meio a floresta de Raccoon City, a conquista de fãs que Bio Hazard / Resident Evil conquistou foi absoluta, trazendo um pouco de tudo que os jogadores exigentes queriam: suspense, ação, diversão e emoção, além de personagens carismáticos e um enredo simples mas interessante. O segundo game foi muito aguardado, havendo mudanças de última hora, como a exclusão de certos cenários, mudança de personagens e inimigos, etc. Inovações e melhorias foram feitas, deixando o game ainda melhor (ou pior para alguns). Muitos reclamaram facilidade, além de tudo ser muito óbvio, mas nem por isso o game deixou de fazer fama entre os jogadores que sempre querem mais dificuldade e complexibilidade, juntamente com muitas novidades.

No meio de tanta coisa, o ganho a perda de novos elementos e personagens marcaram bastante, ou seja, muito se perdeu e muito se ganhou. Além das versões Dual Shock que traziam melhorias, várias coisas permaneceram sem no esquecimento, até a chegada de BH3:LE. Começando pela abertura do game, que está impecável e bem trabalhada, as cenas em CG estão completamente em alta resolução e recheadas de pequenos detalhes que realçam ainda mais o visual à primeira vista. Parece que a Capcom tomou suas duas versões anteriores como paradigmas, podendo sanar muitos erros e buracos do enredo. Assim como no segundo game, as cenas em CG são de meia tela, mas deferindo-se do mesmo, as cenas apresentam um visual mais convincente (ao menos os personagens não parecem tanto com bonecos se movendo).

A parte gráfica ganhou uma cara nova, desde de os personagens e inimigos até os cenários pré-texturizados. As cores estão mais chamativas, assim como a rica gama de detalhes existentes nos cenários. Desta vez você não fica zanzando no mesmo lugar várias vezes, como a mansão na floresta de Raccoon, ou mesmo a delegacia de polícia (o R.P.D.), agora você tem toda uma cidade para vasculhar, se aventurar e descobrir os muitos mistérios existentes.

O gráficos dos personagens estão bem trabalhados, tanto Brad quanto Jill (a mina ficou ainda mais bonita do que antes, quando tinha cabelo comprido, e está muito mais gost... quer dizer, mais cheia de saúde!) mostram ainda mais detalhes e polígonos muito mais arredondados. Jill se mostra com uma roupa bem simples e tentadora, enquanto Brad continua com sua roupa de piloto. Os zumbis agora são mais variados, havendo muita diferença entre um e outro, como suas vestimentas, aparência, resistência e velocidade. Os zumbis gordos estão presentes, juntamente com outros que são mais robustos e sarados. As mulheres também ganharam uma variedade ainda maior, não tendo somente aquela mina de shortinho e mini-blusa, mas agora trajando saia, calça e blusa, coletes e assim vai. Além dos novos zumbis, você se encontra com mais aberrações criadas com poderoso vírus desenvolvido pela Umbrella. Aqueles Hunters existentes do primeiro game eram violentos e agressivos, aqui uma outra versão deles se mostram do mesmo jeito e alguns você verá que não passavam de inofensivos sapos. As minhocas de "quintal", presentes aqui também, agora são tão mortíferas quanto os demais inimigos. Uma outra criatura, que parece mais uma mistura entre Licker e Hunter (entenda, uma criatura que corre, pula e ainda pode andar pelas paredes), se mostra um dos melhores inimigos de ataque rápido, mas nenhum inimigo se compara com o melhor experimento já desenvolvido pela Umbrella: Nemesis! Um gigante desenvolvido com a finalidade de ser um soldado "perfeito", que age e pensa, sendo capaz de superar você em muita coisa ao invés de só atacar feito vaca-louca. Sempre repetindo "S.T.A.R.S.", ele procura os integrantes daqueles que destruíram todos os planos da Umbrella na floresta de Raccoon, ele foi feito para garantir a queima de arquivo!

Com tantas criaturas perigosas à solta pela cidade, nenhum lugar é seguro. E trazendo à toda o suspense do primeiro game, você pode tomar susto atrás de susto com a aparição repentina de inimigos, principalmente Nemesis que o persegue durante todo o jogo. As músicas sempre dão um clima sinistro e até de pânico em determinados momentos. Mas não é só isso, a Capcom foi além daquilo que muitos presenciaram no primeiro game, onde você tomava sustos em determinados lugares. Já aqui, você pode tomar susto em quase todos os cantos. Um dos melhores exemplos são os carros destruídos que você encontra no começo do jogo. Você passa por eles algumas vezes e nada acontece, dando a você mais confiança ao passar por aqueles lugares; até que repentinamente a porta voa e um zumbi sai correndo para cima de você. Mas não é só por isso, enquanto você está nas ruas de Raccoon, o gemido dos mortos e sussurro do vento são as únicas coisas que você ouve, deixando-o em estado de alerta constantemente. Os poucos sobreviventes tentam se abrigar, mas acabam sendo mortos em fuga (gritos serão ouvidos). As músicas sempre enfocam os melhores momentos de perigo, às vezes até deixando você um pouco sem saber o que fazer na hora.

Sem esquecer o ponto principal do game, o enredo mostra o que aconteceu antes e depois de Bio Hazard / Resident Evil 2, mostrando um ponto de vista um pouco diferente do supracitado, já havendo ocorrido fatos como aquele oficial ferido dentro da delegacia (lembra do aspirante a Will Smith?) já estar morto quando você chega lá, ou mesmo pelo fato de quase toda a delegacia está com a maioria das portas seladas, e até mesmo descobrir como Brad virou zumbi. Você começa num bairro residencial da cidade, controlando Jill que já se encontra em problemas. Além de ter muito o que vasculhar, ainda existe o encontro com alguns dos mercenários (ou pelo menos com os que restaram), que chegam à cidade para "resgatar" sobreviventes — mas a idéia não é exatamente

essa. Outra novidade que está no game é a escolha de ações que são necessárias em certos momentos, dando a você duas escolhas que podem mudar pequenas coisas, além de poder determinar qual dos dois finais escolher (pena só ter dois finais!).

Sem esquecer os comandos, também sofreram uma grande melhoria se comparados com os anteriores. Além de todas as funções já existentes, como o botão de ação, correr e atirar, você conta com mais duas funções de grande ajuda e completamente inovadoras na série: a esquiva e a rotação de 180º (aquela existente em Dino Crisis, e falando no game, você tem um demo que do game, caso não tenha jogado ainda...)! É com ela que você vai escapar de situações críticas quando estiver perto de inimigos rápidos ou ser surpreendido. Apesar da eficiência, o comando não é 100%, mas ainda assim e um do melhores recursos para se escapar. Fora isso, demais botões ganharam mais funções (e ate atrapalham um pouco). A jogabilidade melhorou bastante, sendo um pouco mais rápida assim como os comandos. Alguns loading times foram sanados e os existentes estão rápidos. Geralmente quando se subia uma escada, entrava uma cena de loading, e isso foi mudando havendo poucas vezes em que isso ocorre. O melhor de tudo é que você tem liberdade total na escada para se mover quando quiser ou para atacar inimigos que se encontram em um plano mais alto ou mais baixo.

Se tem estratégia? Tem sim!, pode crê...

Começando a explicação pelo começo (que coisa, não?)... Como um novo game traz novidades, novos itens não poderiam faltar. O manuseio de alguns itens ainda continua o mesmo, sendo alguns descartáveis após usá-los em tudo que precisa (uma mensagem surge na tela perguntando se você deseja descartar o item usado). Ainda existem as ervas vermelhas (auxiliar na mistura), verdes (cura) e azuis (anti-veneno), cada qual com sua função específica. Elas são de grande utilidade durante o game, mas elas aparecem em lugares diferentes dependendo de suas ações — principalmente se você está andando com o inventário cheio —, mas aparecem em lugares próximos de onde deveriam estar.

Uma coisa que muita gente acha que é simples (na verdade é um pouquinho), é conseguir novas armas. Excetuando aquelas que você encontra no game, existem mais algumas armas extras que só são adquiridas quando Nemesis é derrubado duas vezes em um mesmo encontro (aqui se encaixa aquele velho esquema da Capcom, enquanto a música estiver tocando, quer dizer que o inimigo não está morto ou derrotado temporariamente...). Ele deixa uma pasta branca contendo pedaços de armas com as quais você pode juntar e unir para adquirir novas (você também pega um kit que comporta três First Aid Spray de uma vez). Aqueles arquivos que mostram detalhes do jogo não poderiam faltar — são trinta no total — contando um pouco do que aconteceu, antes e durante o ataque à cidade de Raccoon; eles também são comprometedores para a Umbrella, se cair nas mãos certas, ou seja, as de Jill. **Obs.:** Nemesis só deixará peças se você estiver jogando no **Heavy Mode**.

Outra grande novidade no game é que você agora deve fazer sua própria munição, bastando você pegar apenas as pólvoras que são de três tipos (**A**, **B** e **C**). Cada uma serve para um tipo de munição específica e elas podem ser misturadas para adquirir outros tipos de munição, inclusive para as outras armas. Você já começa com uma ferramenta que faz a munição (ela está no canto direito, no alto de seu inventário). Não é sempre que você encontrará munição pronta para suas armas. Outro pequeno detalhe a ser mencionado sobre as pólvoras, é que se ficar fazendo munição para uma arma sempre que pegar o mesmo tipo de pólvora, com o tempo a pólvora não fará mais munição para a arma correspondente. Como exemplo, use o tipo **A** de pólvora, que serve para fazer munição para a Hand Gun. Depois de fazer muita munição

As cenas em CG são de ótima qualidade, em alta resolução e com a expressividade dos personagens bem naturais.

O mais violento e inteligente grandalhão criado pela Capcom. Nemesis pode correr muito mais rápido que você, além de ser muito resistente a tiros. Diferindo-se de qualquer outro, ele pode esquivar-se de seus ataques e contra atacar em seguida, precisando apenas de uma mão para causar um grande dano. E pensar que ele vai segui-lo o tempo todo!

Uma outra novidade que veio de grande ajuda são os tambores explosivos e caixas de dinamente, permitindo que você elimine vários inimigos ao mesmo tempo.

para Hand Gun, haverá um momento em que a pólvora simplesmente fará munição para a Eagle 6.0 (uma das armas que você ganha com Nemesis). É como se a pólvora tivesse evoluído (estranho...) ou algo assim, o mesmo serve para a Shotgun. Para maiores detalhes, confira a tabela de misturas de pólvoras e algumas explicações extras para um melhor desempenho.

Os menus continuam simples, assim como em todos os outros dois games anteriores — quando você escolher um item na tela do inventário, surgiram as três opções: Equip / Use (1º), Combine (2º) e Examine (3º). —, permitindo a você combinar itens (lembre-se, você pode pegar a pólvora e combinar com a ferramenta que faz munição, ou combinar munição com sua respectiva arma), equipar / usar ou examinar os mesmos. Na parte de cima do inventário, você conta com as opções **Map** (que serve para mostrar o mapa da localidade onde você se encontra no momento), **File** (que mostra a quantidade de arquivos coletados até o momento, permitindo que você os examine) e o **Exit**, que não tem muita função caso você use o botão **X** para voltar ao game. Sem mais demora, confira uma listagem ao lad e, agora que você já tem a explicação básica, vamos seguir com a estratégia (indicando apenas um dos dois finais e uns toques para o segundo no final, pois há alternativas para se escolher). **Obs.**: A estratégia a seguir foi feita no **Heavy Mode**.

DICAS

- Procure na medida do possível, evitar os inimigos mais lentos. Em caso de inimigos rápidos partirem para o ataque, procure tomar distância antes de revidar.
- Tente não andar com muitas armas no seu inventário (uma no mínimo ou duas no máximo) logo de começo. Após usar chaves em portas — aparecendo uma mensagem em seguida —, descarte-as pois elas não terão mais utilidade. Procure não usar muita pólvora combinada de começo. Use apenas quando estiver com pouca munição para a Hand Gun ou Shotgun (guarde quantas puder no baú). Quanto mais pólvora guardada tiver, melhor. Ela será usada na produção de munição para a Grenade Launcher que poderá substituir a Shotgun e a Hand Gun, poupando assim mais espaço para você poder coletar itens durante o caminho.
- Durante os momentos de escolha, vamos indicar apenas a mais convencional (para facilitar as coisas), fazendo um breve comentário sobre as demais. O caminho é você quem escolhe.
- Alguns zumbis morrem com seis tiros enquanto outros podem morrer até com doze tiros. Quando derrubar um zumbi atire contra ele — no chão — caso ainda permaneça "vivo".
- Para encarar Nemesis, você deve saber esquivar-se constantemente. Evite ficar muito perto dele ou muito longe. Ande um pouco distante dele, para evitar que ele corra para investir ataques. Quando ele estiver com o lança foguetes, fique atendo para esquivar-se, caso esteja muito longe dele.
- Use os latões ou as caixas de dinamite para acabar com muitos inimigos ao mesmo tempo.

ESTRATÉGIA

PRIMEIRA PARTE... (24 HORAS ANTES DE BH2)

Os céus de uma cidade estão agitados... Pessoas fogem desesperadas... Outras se aproximam aos tombos... Esquadrões altamente armados formam barreiras para impedir a aproximação inimiga... o desespero é total. Pessoas descem de helicópteros nos telhados, tumulto geral por todos os lados. Tiros são disparados contra o que se aproxima, derrubando ou apenas abalando. Algo de ruim está para acontecer... e alguns sabem demais. Uma grande batalha se inicia, mas poucos vão sobreviver para contar a história depois que a chuva lavar as ruas ensangüentadas...

COMANDOS

Comando	Função
□ ou O	Ação (abrir portas, examinar, pegar itens...)
X (pressionado)	Correr
R1 ou R2	Empunhar arma
R1+□	Atirar (mantenha **R1** pressioando)
▲	Abrir mapas*
X+↓	Rotacionar 180º
↑	Andar para frente
↓	Andar para trás
←	Virar para esquerda
→	Virar para direita
R1,R2 ou L1	Esquiva**
Select	Configuração, cortar diálogos / CGs
Start	Inventário

** Quando abrir os mapas, você pode dar zoom ou mudar a planta do andar apertando □. Caso aperte Select ou **R1**, você poderá escolher entre os demais mapas (caso já os tenha).*

*** A esquiva é um pouco difícil de ser executada, mas você se acostuma com o tempo. Para que elas sejam realizadas, você deve apertar um dos botões listados acima quando o inimigo atacar (der o bote). Para facilitar, mantenha **R1** ou **R2** pressionado e, sem soltar o mesmo, aperte □ quando for atacado. Após este comando, você deve soltar **R1** (ou o **R2**) e fazer novamente.*

ERVAS

Erva	Efeito
Green Herb	25% de cura
Red Herb	Complemento para mistura
Blue Herb	Cura envenenamento
Green+Green Herb	50% de cura
Green+Green+ Green Herb	75% de cura
Green+Red Herb	75% de cura
Green+Blue Herb	25% de cura / antiveneno
Green+Blue+Red Herb	75% de cura / antiveneno

PÓLVORAS

A seguir você confere os tipos de pólvora (do lado esquerdo) e o tipo de munição (lado direito). As combinações, exemplo A+B, quer dizer que você deve combinar os tipos de pólvora referentes antes, para então pegar o resultado deles e combinar com a ferramenta que faz as balas.

Pólvora	Munição
A	Munição para a Hand Gun / Eagle 6.0
B	Munição para a Shotgun / Wester Custom
C	Grenade Rounds
A+B	Munição **C**
A+C	Fire Rounds
B+C	Acid Rounds
C+C	Cold Rounds
C+C+C	Munição para a Magnum

INÍCIO

Em um bairro na área residencial da cidade de Raccoon...

... uma explosão acontece, fazendo com que Jill salte para se livrar dos mortos-vivos que a seguem pelas chamas. Siga pelo único caminho disponível, derrubando o zumbi parado adiante. Suba pela caixa de lixo (aperte □ ou O) no caminho, e do outro lado...

... Jill se encontrará cercada por mais mortos; ela arromba a porta e corre para se abrigar. "28 de setembro, luz do dia...", Jill registra os primeiros momentos de

tensão na cidade de Raccoon, que aparentemente foi evacuada.

Ainda existem pessoas desaparecidas na cidade, como o caso da filha do homem gordo; ele se nega a ir embora sem ela. Jill tenta ajudá-lo, mas ele é teimoso e se tranca dentro de um vagão vazio. Tomando o controle novamente, siga para o lado esquerdo do lugar, sem subir a escada ainda, para pegar um First Aid Spray sobre a pilha de caixas. Do lado direito, ao fundo, há uma pequena porta com uma luz verde piscando, lá você pega munição para Hand Gun.

Aproveite e abra o inventário para guardar os dois primeiros arquivos do jogo. Verifique os dois manuais que ensinam "como jogar" para que eles sejam arquivados. Suba a pequena escada e vá para o lado direito de Jill, subindo o outro lance de escadas a seguir. Entre pela porta no final do caminho para chegar na primeira sala de Save. Logo ao lado da porta, você encontra uma chave no quadro. Do outro lado da sala, no armário ao fundo, você encontra dois frascos de pólvora **A**. Ao lado da máquina de escrever, você encontra um Ink Ribbon. **Obs.:** Salvar fica a seu critério.

Deixe o Ink Ribbon e o First Aid Spray no baú e saia da sala, descendo novamente a escadaria e seguindo para a porta do lado esquerdo (descarte a chave). Do lado de fora, no beco, siga adiante e saia pela porta que conduz para as ruas de Raccoon. Do lado de fora existem dois caras caídos (um está atrás da caixa de lixo) do lado direito de Jill.

Vá para o final do beco do lado esquerdo e entre pela porta, ela vai dar acesso até um beco com o piso de madeira. Rente à esquina de becos você encontra uma porta. Abra-a e você verá alguém correndo, fugindo de zumbis.

Comece a derrubar os que vierem para cima de você, caso eles sejam rápidos, tome distância antes de atacar. Acabando com eles, desça a escadaria que vai levá-lo até uma adega. Fique esperto com um zumbi que estará lá embaixo.

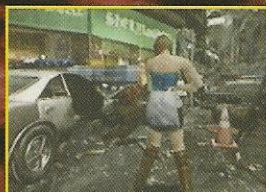
Derrubando-o, pegue o fluído para isqueiro (Lighter Oil) em cima da banca à direita de Jill. Ao fundo você pega a Shotgun em cima de um corpo. Não equipe-a ainda, suba a escadaria e entre no beco adiante, pegando as duas Green Herbs no caminho. **Obs.:** Se quiser ver a filha daquele cara gordo morrer, siga pelo beco do lado direito de Jill ao invés de seguir pelo beco adiante. Você, talvez, veja alguns zumbis atacando uma jovem que sai em disparada, mate-os e volte até o ponto de onde você começou para encontrar o corpo perto de um zumbi.

O beco termina numa porta que dá acesso a uma outra rua. Chegando na esquina, onde tem um carro amarelo detonado, seguindo para o lado direito você escutará um grito.

... suba nas caixas (foto) e pegue a primeira parte do mapa da cidade ao lado da escada. Depois suba a escada para pegar mais duas Green Herbs no alto (combine-as para poupar espaço). Feito isso, desça e vá para o final da rua, entrando pela porta. No beco a seguir, mais adiante, você ouvirá tiros.

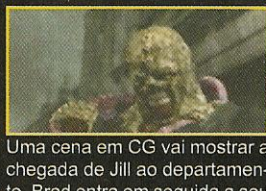
Desça pela escadaria do pátio mais baixo para avistar Brad que tenta se livrar dos mortos. Derrube os que estiverem em seu caminho ou tente despistá-los, para então seguir Brad pelo beco; este vai dar acesso a um bar onde o piloto está sendo atacado novamente.

Quando Brad começar a atirar, ao invés de ajudá-lo, pegue uma foto sobre o balcão e vá para a direita, para pegar munição de Hand Gun na caixa registradora. Finalmente Brad derruba o morto-vivo, caindo sentado. Jill conversa rapidamente com Brad, que não espera e está com medo de alguma coisa. Ela pergunta o que é, mas ele apenas fala que os membros da S.T.A.R.S. não têm escapatória. Quando ele for embora, pegue o isqueiro (Lighter) sobre a mezinha ao lado da porta e combine com o fluído. Ao invés de seguir Brad, volte pela porta por onde entrou.

Novamente no beco, vá para o pátio e suba pela escada, seguindo para o lado direito e chegando numa esquina. Se quiser pegar pólvora **B**, siga pelo beco à direita de Jill e entre pela porta que dará acesso até a rua perto do começo do game.

Siga até o carro de polícia e a porta vai voar. Um cara carbonizado vai sair, detone-o e pegue a pólvora dentro do carro. **Obs.:** Caso isso não aconteça, mate todos os inimigos desta rua, entre por uma porta e retorne até o carro de polícia.

Continuando daquela esquina, siga pelo beco do meio e você vai chegar num outro mais espaçoso, com um latão explosivo e uma barricada impedindo que alguns mortos avancem. Vá até o portão adiante do latão e use o isqueiro para queimar as cordas. Antes de entrar, a barricada vai ser derrubada (isso pode acontecer antes de queimar as cordas). Fique atrás do latão, para chamar a atenção dos mortos. Quando eles estiverem bem perto, tome distância e detone o latão. Pode sobrar um ou dois ainda, derrube estes no tiro de Hand Gun e vá para o final do beco. Examine o corpo do lado direito da tela, para pegar mais uma foto. Se tiver espaço, pegue as duas Red Herbs e em seguida entre pelo portão.

Do outro lado do portão, você chegará num cruzamento onde há um lixão em chamas. Ande com cuidado e um cachorro pulará das chamas. Mande bala contra ele e mais um que virá correndo do lado oposto. Derrubando os dois, entre pela porta no corredor para aliviar seu inventário. No armário ao lado da porta há dois frascos de pólvora (um do tipo **A** e **B**). Faça munição de Shotgun e Hand Gun, carregue umas ervas combinadas e um First Aid Spray (caso queira encarar Nemesis). Deixe a ferramenta, de fazer munição, no baú juntamente com o isqueiro e as ervas vermelhas.

De volta ao corredor, entre pelo portão no final para chegar numa outra rua. Vá para o lado esquerdo quando estiver na rua, passando por um hidrante detonado. Adiante você chega no portão de entrada do Raccoon Police Departament (o R.P.D.), ou Departamento de Polícia de Raccoon.

Uma cena em CG vai mostrar a chegada de Jill ao departamento. Brad entra em seguida a seu encontro, até que uma gigantesca criatura, Nemesis, se põe entre eles. O grandalhão parte para cima de Brad sem exitar, partindo em direção a Jill depois de liquidar o piloto. Nemesis tem apenas uma missão: eliminar os integrantes da S.T.A.R.S.!

Duas opções vão aparecer para sua escolha: **1ª Ficar e lutar, 2ª Fugir.** Escolha a primeira (não para lutar necessariamente) e procure não ficar muito longe de Nemesis.

Escolhendo a primeira opção, vá até o corpo de Brad e pegue a identificação dele, indo em seguida para dentro da R.P.D. para se proteger. **Obs.:** Caso você queira lutar contra o grandalhão, é bom não ter gastado nenhum tiro de Shotgun (você deve estar com 21 tiros no total). Fique a uma distância considerável de Nemesis e dê o primeiro tiro. Depois tome distância e espere ele chegar perto (mantenha **R1** pressionado). Quando ele atacar, aperte □ para esquivar, atirando em seguida e repetindo o mesmo esquema (mas lembre-se de soltar **R1** e apertar novamente para que a esquiva seguinte funcione). Com 11 tiros de Shotgun, você o derruba. Atire nele quando estiver de bruços no chão e depois que acabarem todas as suas balas, use a Hand Gun, dando cerca de uns 4 ou 5 tiros para ele cair e deixar a parte A da Eagle 6.0.

Ao entrar no departamento, pegue as Green Herbs ao lado da porta de entrada (misture-as). Na banca mais adiante da sala você pega munição; aproveite e vá para o computador, mas antes abra o inventário e examine a identificação de Brad para po-

der pegar apenas o cartão de acesso. Este permitirá que você veja o password (marque-o) para poder pegar a chave de acesso da sala da S.T.A.R.S. **Obs.:** Este password muda de acordo com a jogada.

Após descobrir o código no computador, entre pela porta do lado esquerdo da sala. Ela dará acesso até uma sala maior, onde há alguns zumbis perambulando. Ao dar a volta pela mesa, entre na saleta para pegar outro arquivo (e quem sabe uma caixa de munição para a Shotgun sobre a mesa). Saia da saleta e entre pela porta do outro lado.

Ao cruzar a porta, pegue a Blue Jewel na gaveta com a luz verde piscando. No final desta sala há outra porta, mas antes de sair dê a volta e mexa na gaveta que tem a luz vermelha piscando.

Aqui você usará aquele código visto no computador, lá na sala de entrada, da delegacia. Digite o código visto lá e pegue a chave da sala da S.T.A.R.S.

Saia pela porta do outro lado da sala e no corredor, derrube a mina que está de plantão. Mais três estarão esperando, derrube os que vierem para cima de você e ignore a porta ao lado. No corredor ao lado da escada há uma porta e outro zumbi. Livre-se dele, esquive-se ou algo assim, e entre na sala.

Dentro da sala, você pega pólvora **B** no armário do lado esquerdo (da tela), enquanto que na mezinha há mais um arquivo (foto) e do lado da máquina de escrever há um Ink Ribbon. Deixe alguns itens no baú (se quiser, leve só a sua Hand Gun e munição, ervas combinadas e a chave que você pegou) e saia da sala novamente, entrando por aquela porta que você ignorou a pouco.

No corredor a seguir, você pode encontrar alguns policiais (ou cachorros). Entre pela porta e do lado esquerdo de Jill há um Ink Ribbon. Na mesa, perto do quadro negro, está o cartão de identificação de Jill (sem utilidade) e entrando na saleta ao fundo, sobre a lareira haverá uma caixa de Shotgun, isto é, caso não tenha aparecido nada na sala onde estava o clone de Will Smith. Retorne até aquele corredor onde estava a mulher de plantão; suba a escada. No andar de cima, você encontra três zumbis, derrube-os e siga pelo corredor...

... tomando cuidado para não topar com o policial gordo. Entre pela porta após a estátua e siga pelo outro corredor até chegar na porta da sala da S.T.A.R.S., onde você usará e descartará aquela chave. **Obs.:** No final do corredor, antes de entrar na sala da S.T.A.R.S., há duas Red Herbs.

Dentro da sala, pegue um fax na mesa ao lado da porta (foto), mais ao fundo, e do lado direito da sala, você pega munição para a Hand Gun. Rente a porta, vá para a mesa do lado direito e pegue o Lockpick. No armário, ao lado da porta, você pega a Grenade Launcher (ou a Magnum), e numa bolsa de primeiros socorros pendurada, você pega um First Aid Spray. Sem mais, saia da sala e o rádio de comunicação vai tocar. Pela péssima transmissão, um tal de Carlos comunica que não há mais sobreviventes. Saia da sala, voltando pelo corredor e descendo novamente o lance de escadas.

Siga para a porta no final do corredor (aquela que dá acesso à sala onde você pegou a jóia), pois Nemesis vai aparecer, portando um lança foguetes. Não tente encará-lo no corredor não há espaço para se garantir; fuja e entre pela porta supracitada, e saia pela outra.

Chegando a esta sala (foto), saia em disparada para a porta do outro lado para se livrar de Nemesis que correrá atrás de você. Não tendo mais o que fazer, vá embora do departamento.

Quando estiver nas ruas, e dobrar a esquina após o hidrante que estava jorrando água, siga pela rua em linha reta para chegar até um carro em chamas. Ao lado do carro haverá uma porta que será aberta com o Lockpick, dando acesso a um estreito corredor com um latão explosivo no caminho.

Quando chegar até um corpo (provavelmente um dos mercenários), alguma coisa vai sair pela janela; examine o cadáver para pegar munição e mais um arquivo para a coleção; entre pela porta no final do corredor. Do outro lado da porta haverá uma mangueira que não pode ser pega ainda, então vá para o final do beco, pegue algumas ervas e cruze o portão.

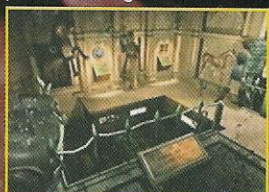
Do outro lado do portão alguns tiros vão ser ouvidos, derrube dois cachorros que vão pintar no pedaço antes de prosseguir. Passando a pilha de veículos, mais um cachorro vai aparecer. Dê um fim a ele e examine o corpo para pegar pólvora **B**; entre pela porta do estacionamento ao lado.

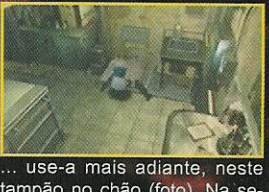
Derrube mais dois cachorros lá dentro e pegue o cabo (Cable) no carro que solta faiscas.

Siga para o outro lado do estacionamento e entre pela porta, mas não deixe de perceber que há Blue Herb (aquelas que você não pode pegar, mas pode se curar de envenenamento quando quiser). Dentro da sala, na mesa ao lado, você pega munição para a Hand Gun. Ao lado da máquina de escrever há mais um Ink Ribbon. Deixe os itens no baú, levando somente a Hand Gun e a Shotgun (e munição para ambas as armas).

Saindo pela porta ao lado do baú, corra para uma outra no final do caminho, livrando-se dos cachorros que vão partir para o ataque. Depois da porta, pegue o mapa na parede e adiante você conhecerá umas criaturas bem "munitinhas".

Dê dois tiros de Shotgun para acabar com um deles, o outro está no corredor ao fundo da tela. No corpo do indivíduo você pega pólvora **A**. No cruzamento dos corredores, você deve ter notado que há uma caixa pendurada. Derrube-a em cima de uma criatura para acabar com ela rapidinho; só tome distância para atirar para cima. Acabando apenas com a criatura que o atacou, suba a pequena escadaria do lado oposto de onde se encontra o corpo do homem. Ao sair pela porta, você vai poder decidir seu caminho (escolher o final), podendo seguir para o Restaurant (caminho para o primeiro final) ou para o Newspaper Office (caminho para o segundo final). A escolha só mudará pequenas coisas no enredo. A seguir você confere a estratégia para o fazer o primeiro final.

Caso siga para o lado direito (de Jill), após a porta, você verá alguém atirando contra um zumbi. A pessoa corre em seguida, subindo uma rua que dá cesso a um restaurante. Vá até o corpo do morto e dele va para a parte perto do córrego...

... para pegar duas Green Herbs, isto é, se tiver espaço no inventário. Não tente pegar o círculo de pedra na parede, você deve ter notado algumas faiscas perto da água... se tirar o mencionado item na parede é morte imediata! Faça o caminho de volta até a porta por onde veio, mas ignore-a e entre pela outra porta mais ao fundo. A porta vai dar acesso a um corredor que se divide em dois quando chegar ao meio do caminho. Siga em linha reta e entre no restaurante pela porta dos fundos.

Dentro do restaurante, ao lado da mesinha (ao lado da porta, como mostra a foto) há um pequeno gabinete fechado. Abra-o, com o Lockpick, para pegar o pé-de-cabra. Pegando a ferramenta,...

... use-a mais adiante, neste tampão no chão (foto). Na sequência, alguém vai aparecer repentinamente pela entrada da frente.

Livrando Jill do susto, e falando de um modo malandro, ele diz que não é nenhum zumbi, então Carlos apresenta-se em seguida. Ele menciona que trabalha para a Umbrella, o que chama a atenção de Jill. Ele diz que está na cidade para resgatar os sobreviventes.

Durante o bate papo, Nemesis entra de bicão, dando a você mais duas escolhas: 1ª Descer pela escada, 2ª Jogar o abajur perto do gás.

Escolhendo a primeira, você descerá mas terá de subir, antes que se afogue com devido ao vazamento do cano que se estoura —, devido a explosão da cozinha. Caso escolha a segunda (a mais divertida), Jill chama Carlos para um canto e joga o abajur perto do vazamento de gás, explodindo tudo e derrubando Nemesis; arrancando também um protesto de Carlos, que a chama de louca. Aqui, você pode ganhar a parte B da Eagle 6.0 e montá-la.

Um esquema da hora para acabar com Nemesis é usar Carlos como isca (he, he...). Fique perto dele até Nemesis partir para o ataque, então saia de perto, fazendo com que Carlos leve o primeiro golpe. Isso deixará os dois se atacando, enquanto você atira de longe e fora de risco. Depois da primeira queda de Nemesis, repita o mesmo esquema para que Carlos e ele fiquem se atacando, enquanto você ataca de longe até ele apagar temporariamente e você pegar a segunda parte da Eagle 6.0. **Obs.:** Tente evitar que Carlos chegue perto de você, pois Nemesis vai para cima dos dois!

Antes de sair, não deixe de pegar mais um arquivo sobre a mesa (foto) na sala do restaurante, pegando, possivelmente, dois frascos de pólvora **A** do outro lado; saia do restaurante pela porta dos fundos!

Antes de Carlos ir embora, Jill lhe faz uma pergunta, então o cara tira uma com a cara dela legal. Ela pergunta o que ele está fazendo por alí, carlos fala que veio resgatar pessoas, então Jill o interrompe pedindo para ele não mentir, alegando que a Umbrella é a principal responsável por tudo. Ele dá uma pequena explicação para ela, alegando que não tem as inteções que Jill pensa (problemas). Ela acreditando ou não, ele fala que veio apenas para resgatar sobreviventes, e vai embora em seguida.

Desça a escadaria e entre no beco à direita, entrando pela porta no caminho para ter acesso a uma saleta de Save. Dentro da sala, você pega uma manivela (Crank) ao lado da porta e munição para a Shotgun, além da máquina de escrever. Leve a Shotgun carregada e sua Hand Gun juntamente com munição e a jóia azul. Detone o zumbi do lado direito (de Jill) e siga adiante, entrando pela porta no final do caminho.

Do outro lado, vire à direita e, seguindo o caminho aberto pela rua, você chega até o Newspaper Office (foto). Entrando na localidade, você terá uma escadinha em sua frente. Virando para o lado direito (de Jill), no meio das caixas, você encontra um Ink Ribbon, além do First Aid Spray sobre o balcão.

Empurre a escadinha para o lado esquerdo da sala, de forma que fique abaixo do painel vermelho no alto da parede. Feito isso, suba pela escada e acione o painel para que a porta corrida, ao lado, seja acessível. Antes de seguir para o painel da porta corrida, não deixe de pegar uma foto em cima do telefone ao lado da escada que você empurrou. Quando for abrir a porta ao lado, um breve clarão de fogo será soprado; o andar acima está em chamas!

Subindo a escadaria, você chegará até uma porta que dará acesso a um corredor ligado a uma sala. Detone o zumbi gordo no caminho, então entre na sala e pegue a Green Jewel sobre a mesa ao lado da porta. Cuidado com os mortos que vagam pela sala, dê um jeitinho neles antes de ir para o outro lado da sala. Vasculhando bem o lugar, na pilha de lixo sobre a mesa do outro lado (perto de um zumbi deitado), você pega mais uma foto. Mais adiante, numa banquinha após o morto, há mais um arquivo. Sem mais, desça a escadaria e saia da localidade.

Mais uma vez na rua, siga para este portão (foto), rente à porta que dá acesso ao corredor de onde você veio no primeiro momento. No corpo do indivíduo ao lado do portão, você pega mais munição para a Hand Gun. Vá ao apinel ao lado e use as duas jóias que você coletou para que o portão se abra.

No caminho a seguir haverá uma porta trancada, e mais adiante uma divisa. Tome o caminho do lado esquerdo, que dará acesso a um corredor com alguns mortos tombados pelos cantos. Ignore os que levantarem e siga diretamente para o portão no final, que dá acesso a um pequeno jardim (nem isso, na verdade) que dá continuidade a um beco onde você pega duas Green Herbs num canto. Pegue-as e entre pela porta de metal no final.

Do outro lado, saque a Hand Gun e espere uns quatro segundos antes de detonar o latão explosivo, para dar um fim aos dois cachorros (ou policiais) que vão pintar. Adiante, pulando uma barricada, você chega até um trem parado. Indo pelo caminho ao lado dele, você encontra mais um latão explosivo; entre no trem. **Obs.:** Se você deixar o latão intacto, ele será usado mais tarde para uma cena, caso ele seja explodido, a cena se altera.

Dentro do trem, mexa no circuito ao lado da porta, para pegar mais um agruivo. Depois vá para o fundo do vagão, para encontrar mais dois integrantes dos mercenários.

Jill encontra Nicholai repentinamente. Ela pergunta se ele é do esquadrão de resgate, falando que encontrou Carlos. O cara, com seu sotaque russo, apenas fala que ela é uma simples cidadã, mas Jill fala que não, ela é da S.T.A.R.S., e o cara pensa um pouco e vai para o segundo vagão. Siga-o e Jill encontrará Mikhail deitado no banco, ferido. Ela avalia o ferimento do homem e fala que não está bem, enquanto Mikhail aparenta estar com alucinações. Vá para o segundo vagão, para encontrar mais uma vez Carlos e Nicholai.

Dispensando apresentações, Carlos fala com o sargento (Nicholai no caso) que as coisas não estão bem e precisam de ajuda, Jill é a indicada. O cara fica pensativo novamente, dizendo de certo modo que não. Carlos argumenta que para a missão ser concluída, é necessário toda ajuda possível, pois Mikhail não está bem e só duas pessoas não resolvem. Mais uma vez Nicholai pensa, respondendo que tudo bem, passando algumas instruções. Chegando a um acordo, Carlos entrega seu suspensório para Jill. Tomando o controle sobre a mina, pegue a chave inglesa (Wrench) sobre a cadeira ao lado da porta do vagão, e aproveite para sair por esta mesma porta que está trancada por dentro.

Do lado de fora, faça todo o caminho de volta até chegar naquela divisa. O caminho de volta pode apresentar pequenas surpresas, portanto fique atento. Chegando naquele beco onde tinha alguns corpos caídos, a porta do carro vai se voar e alguém vai sair de lá, aproveite para pegar pólvora **B**.

Chegando na divisa de caminhos, não vá para o outro lado ainda, volte pelo corredor e esteja com a Shotgun equipada para acabar com uma turma que vai arrombar a porta verde, aquela que estava trancada no caminho. Livrando-se da turma, entre pela porta e vá até a estátua. De frente para ela, acione o interruptor e pegue o livro de pedra (Book), voltando em seguida pelo portão e rumando para aquela sala de Save perto do restaurante.

Entrando lá, pegue a Crank e recarregue a Shotgun (ma não leve munição para ela e não deixe a chave inglesa). Tenha dois espaços garantidos, seguindo para o beco ao lado do restaurante e indo pelo lado direito (de Jill). Ao entrar pela porta, siga para o córrego (foto) onde está aquele círculo de pedra e a corrente elétrica perto da água.

Use o livro no painel ao lado e depois vá retirar o Bronze Plate ("Prato de Bronze"). Retorne até aquela estátua, e coloque o prato no lugar do livro para poder pegar a bateria (Battery); tome cuidado com a supresa que vai sair da vitrine da loja. Fuja!

Para não ser apenas uma viagem "atoa", vá até a divisa de caminhos adiante, detonando os caras que vão pintar de repente, e tome o caminho do lado direito, chegando a uma rua, após cruzar o portão, para chegar até o posto de gasolina (Gas Station).

Chegando até o posto, a porta estará fechada. Ao lado da mesma há um círculo onde a Crank deve ser usada para levantar a porta corrida. A Crank se quebrará, então use a chave inglesa para completar o serviço e erguer o resto da porta corrida. Entrando dentro do posto, sobre a mesa, você encontra três frascos de pólvora **A**. repentinamente, Carlos aparecerá pela porta e pouco depois gritos de lamento serão ouvidos.

Carlos fala que são zumbis, e estão perto. Vá para trás do balcão e Carlos chama atenção de Jill. O cara fala que há muitos zumbis chegando. Jill fala para ele ficar calmo, mas Carlos, com pinta de bonzão, empunha sua mentralhadora e fala que vai dar um "jeito" (jeitinho brasileiro?), saindo em seguida.

Sem poder fazer nada, vasculhe o lugar. Há um First Aid Spray na prateleira e ao fundo, há um armário fechado com código. Este puzzle é difícil de explicar, mas não difícil de resolver. Aparecerá um painel contendo quatro letras: A, B, C e D. Acima das mesmas haverá luzes (acesas ou apagadas). A letra que estiver acesa deve bater com a mesma luz acima dela e somente ela.

Para isso você deve acionar as demais letras no painel (além das quatro letras do painel, a última opção serve para sair).

Uma exemplificação rápida é a seguinte: as letras de canto, no caso a letra A e a D, acendem / apagam (as luzes acima delas) duas luzes (a que está ao lado e a dela mesma); enquanto as letras de meio, B e C, acendem / apagam três letras (as que estão ao lado e a dela mesma). Se a letra A estiver acesa, acenda todas as outras luzes e depois acione apenas a letra C para que somente a luz da letra acesa permaneça. Caso seja a letra C, acenda todas as luzes e depois acione a letra B para apagar ela mesma e a que está em ambos os lados, deixando somente a luz da letra D acesa; apage a luz da letra D e a letra C vai ser acesa. Caso uma das letras de canto esteja apagada (a luz em cima dela no caso) e a da letra ao lado esteja acesa, acionando a letra de canto, você a acenderá e apagará a do lado, de resto parace que dá para você encarar e usar um puco a criatividade. Iguale a letra acesa com a luz acima dela três vezes e pegue o Machine Oil (óleo de máquina). **Obs.:** Este puzzle é aleatório, mudando a cada jogada.

Ao tentar sair da sala, uma fagulha acaba atingindo a gasolina derramada no chão, ocasionando uma explosão. Saia da sala e Jill encontrará Carlos caído contra a parede. Ela pensa que ele está morto, até que ele despertar. Siga para aquela sala de Save (perto do resturante), mas o posto de gasolina...

...acaba indo pelos ares. Jill e Carlos escapam por pouco, mas o cara ainda tem moral para falar que as orelhas dele estão doendo; depois ele dá instruções para Jill e vai embora. Siga para a sala de Save. **Obs.:** Se quiser ver uma cena nova, vá até os vagões (o trem).

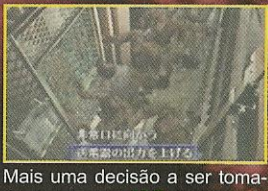
Entrando mais uma vez naquela bendita sala de Save, esvazie o inventário e leve sua Hand Gun (munição) e a Grenade Launcher (ou a Magnum se for seu caso) carregada e com munição. Leve também ervas combinadas ou First Aid Spray e a Battery (principalmente). Ao sair da sala, vá até o beco ao lado do restaurante e vá pelo lado direito (de Jill); do outro lado, entre por aquela porta (foto) onde você encontrou aquela criatura feinha que o atacou (onde há, ou havia, aquela caixa pendurada).

Dentro do galpão, vá para o outro lado dele, matando mais umas criaturas (use a Shotgun para o primeiro tiro e finalize com a Hand Gun). Suba o lance de escadas e coloque a bateria no painel ao lado do elevador, descendo em seguida.

Chegando nesta nova rua, pegue munição no primeiro corpo, perto do elevador, depois ande rapidamente e atire numa caixa que está no canto do lado direito (de Jill) para acabar com uma legião de zumbis que estão de tocaia. Na seqüência, vá para uma porta no final da rua e entre por ela, pois do outro lado você encontrará duas Red Herbs e mais uma porta que leva para dentro da subestação.

Dentro da estação, note que há portas corridas do lado direito (de Jill). Mais adiante você encontra dois painéis, vá primeiro no que tem uma luz vermelha acesa e ligue a forças do gerador para que o outro painel seja ativado. Antes de ir para o outro painel, você deve ter notado que existem duas portas corridas aí, e nelas existem uma numeração em Volts. A primeira delas está marcado 115V-125V, enquanto na segunda está 15-25V. Entre as duas voltagens marcadas na porta, você deve mandar a que fica entre elas, por exemplo: entre 115V e 125V, você deve mandar 120V. Antes de ir ao painel, avergue se não há frascos de pólvora B sobre um painel perto da porta trancada ao fundo.

Deixando a teoria e indo para a prática, vá para o painel e você terá quatro opções: a primeira é para aumentar os Volts, a segunda é para baixar, a terceira é para cancelar tudo e a quarta é para sair. Agora use a seguinte seqüência para abrir a primeira porta: 1ª, 1ª, 1ª, 2ª. Não vá até lá ainda, primeiro abra a segunda porta também. Use: 1ª, 2ª, 2ª, 2ª. Depois vá até a porta perto da qual você veio e...

... pegue a Magnum (ou a Grenade Launcher dependendo) no armário ao lado da porta. Quando você sair, um grande aglomerado de mortos estará batendo no portão, querendo entrar.

Mais uma decisão a ser tomada, sendo que: **1ª Escapar pela outra porta, 2ª Ligar a corrente elétrica**. Escolhendo a primeira opção, você fugirá dos zumbis, mas encontrará Nemesis no alto de um prédio, praticando tiro ao alvo (adivinha que é o alvo?). Escolhendo a segunda (e mais divertida), os zumbis vão "perder" a cabeça! Não importa sua escolha, depois volte e entre na segunda sala que você abriu, para pegar o Fuse (Fusível). **Obs.:** Caso queira encarar Nemesis, vá para o elevador e volte para que ele desça. Use a Grenade Launcher, ou a Magnum, e fique naquele esquema de nunca ficar perto demais ou longe, pois ele agora está portandoseu Lança foguetes. O esquema de esquiva ainda é o mesmo, após esquivarse uma vez, solte o comando e prepare-se para a esquiva seguinte. Derrubando Nemesis, você pega a First Aid Box (que comporta até três First Aid Spray juntos e é recarregável).

Pegando o fisível e a arma, volte pelo elevador e desça o lance de escadas, dobrando à esquerda (no corredor) e siga para o bairro residencial. Antes do estacionemanto, haverá alguns zumbis. Um vai sair de dentro do carro, permitindo que você pegue Grenade Rounds dentro do veículo. Entre no estacionemanto e recarregue seu inventário, pegando a chave inglesa, levando duas armas (Hand Gun e Shotgun preferencialmente) e munição para a menos potente.

Quando chegar naquele corredor, onde tinha a mangueira (lembra-se?), vá até a mesma e use a chave inglesa para pegá-la; descarte a chave inglesa na seqüência.

Entre pela porta aí perto e no corredor seguinte, onde você viu uma criatura saindo pela janela, vá com a arma em punho e detone o latão para livrar-se de dois problemas e ter o caminho livre.

Quando estiver fora do beco (foto), passe pelos mortos e entre pelo beco ao lado. Você acaba de voltar para o começo do game, não? Adiante no corredor, use a mangueira naquele lugar onde está pingando água (perto do lixão em chamas)...

... para apagar o fogo. Feito isso, siga em frente, entrando pela porta que dará acesso a outro beco onde há duas Blue Herbs. O beco a seguir terá uma outra Crank à sua frente e mais um Drain Deimo (o lindinho, ha, ha, ha...). Derrube ele e adiante haverá uma caixa explosiva na parede, chame a atenção do outro e arregace a caixa no tiro.

Livrando-se da encrenca, entre no escritório, onde Jill ouvirá alguem gritando e tiros na seqüência. Chegando lá, Jill avista Nicholai e um corpo ao seus pés. Ela pergunta por que ele fez isso, mas o cara alega que não teve escolha pois deve cumprir seu trabalho e dá mais uns sermões a respeito. Dentro do armário do lado esquerdo dele você pega um First Aid Spray, mais ao lado você pode arquivar um fax.

Na mesa (quando a câmera está voltada neste ângulo, como mostra a foto), você encontra mais um arquivo importante e um controle remoto.

Usando o controle, você verá um comercial na teve e nele haverá uma password para ser usada no computador nesta mesma mesa, para que a porta ao fundo seja aberta (decore o nome do produto). **Obs.:** Este password é aleatório, mudando a cada jogada.

Depois de ver a password, vá ao computador ao lado e use o nome do produto no computador (a última tecla é para confirmar a senha). Atrás do computador há um Ink Ribbon, dê a volta na mesa para pegá-lo se quiser. Entre pela porta que você destravou, que conduzirá até um corredor. Perceba que há vávulas nos canos, não atire nelas.

O corredor conduzirá até um estoque de produtos (na prateleira pode haver três frascos de pólvora **B**, caso não tenha pega nada na sub-estação), e ao fundo você pega uma garrafinha de óleo (Oil); em seguida saia da sala e esteja com a Hand Gun carregada.

Uma cena em CG vai mostrar a chegada de uma turma que invade o escritório. Nicholai grita e os mortos invadem o corredor onde você está. Espere a galera chegar perto da primeira válvula...

... para você poder abrir fogo contra ela e acabar facilmente com eles; caso todos não caiam na primeira vávula, repita o esquema na segunda. A seguir, saia do corredor e do escritório, tomando cuidado com a galera que ainda está de pé.

Chegando novamente no ponto onde o fogo foi apagado, entre pelo caminho ao lado (foto). Quando estiver naquele corredor (onde você queimou a corda da porta), tome cuidado com a galera que vai pintar da janela; derrube quem estiver no seu caminho e entre pela porta adiante.

Siga para o pátio atrás do bar (foto), derrube mais alguns que podem pintar no seu caminho e use aquela Crank no buraco ao lado desta porta corrida. Lá você pegará munição para a Grenade Launcher.

Se você quiser pegar mais um arquivo, retorne até o galpão (onde aquele cara gordo se trancou) e acabe com os mortos. Vá até o vagão vazio e pegue o diário do cara e mais alguns frascos de pólvora **B** e **A**. Se você não fizer isso agora ou perderá para sempre! Fazendo tudo, siga para o vagão de trem, onde Mikhail está.

Durante o caminho haverá problemas, mais exatamente quando chegar até o estacionamento. Chegando lá, um tremor de terra vai abalar o lugar, abrindo um buraco onde Jill fica pendurada.

Duas caixas vão descer em direção a ela, abrindo assim mais duas escolhas: ***1ª Tentar subir e sair do meio, 2ª Descer e recuar***. Usando a primeira opção, Jill consegue sair do buraco. Escolhendo a segunda, ela desce e você deve levá-la pelo esgoto (aproveitando e vendo algumas minhocas de quintal bem desenvolvidas...), tendo de subir a escada para sair do lado de fora do estacionamento. Independente de sua escolha, você ainda deve passar pelo estacionamento.

Durante o caminho, pare numa sala de Save e pegue o fusível, o óleo de máquina (combine com o óleo que você pegou no escritório) e o cabo (que você pegou no carro do estacionamento). Pegue também recarregadores e a Grenade Launcher, carregando-a com toda munição que puder; siga para o trem. Durante o caminho, mais exatamente naquela divisa (entre o posto de gasolina e o caminho para o trem), você vai topar com Nemesis. Atraia-o para um lugar espaçoso e passe por ele.

Do outro lado do portão, mais um tremor de terra vai acontecer. Nemesis? Não! Continue seu caminho até que o chão trema novamente; você caia por buraco.

Lá embaixo, você vai ter o prazer de conhecer a Gravedigger, uma minhoca "inofensiva". Equipe a Grenade Launcher e fique esperto nos espaços laterais.

Fique de costas para um dos espaços laterais e caminhe para trás até que a grandona apareça, então corra,...

... vire-se e atire contra ela o quanto puder, ficando esperto quando ela se esconder. Não é necessário que você vá até o outro espaço, basta ficar repetindo o mesmo esquema no mesmo lugar, tomando cuidado com seu life e sendo rápido o suficiente para escapar do ataque.

Dando cerca de uns 10 ou 12 tiros ela vai fugir. Acione os switchs nos espaços para poder descer a escada.

Subindo, você vai sair perto do objetivo. Entre no último vagão e use o cabo, o óleo de máquina e o fusível para que o trem possa se mover. Carlos entra na seqüência, perguntando se já podem ir embora, e entrega munição de Grenade Launcher. Ela, meio sem graça, fala que Nicholai desapareceu. Após o silencio, vá para o segundo vagão e Carlos bota o trem para andar, mas alguma coisa não vai bem e um estronde, seguido do gemido de Mikhail chama a atenção; Nemesis invadiu o vagão! Não adiante lutar contra ele, dê meia volta e entre novamente pela porta, que...

... Mikhail assumirá o problema, lutando contra Nemesis, e dando-se mal. Como última esperança, Mikhail explode o vagão.

Carlos tenta parar, mas os freios não funcionam. Mais duas escolhas para você: **1ª Pular para fora pela janela, 2ª Usar freios de emergência**. Escolhendo a primeira opção, você começará em um ponto da torre do relógio (o lugar onde você se encontra depois da CG), enquanto que escolhendo a segunda, Carlos saltará e você começará do lado de fora (onde poderá pegar itens de começo). Aqui escolhemos a primeira, então não se preocupe com itens e coisas assim, depois você confere o que não pegou.

Depois do descarrilhamento e a colisão, Jill se encontrará num quarto. Indo mais adiante, alguns zumbis vão invadir pelo fogo! Olhe o quadro torto na parede para pegar uma chave estranha, e caia fora! A sala seguinte tem um baú e um Save. Leve a Grenade Launcher carregada, e sua Hand Gun (com munição). A porta a seguir vai dar acesso até uma, aparentemente, biblioteca.

Carlos aparece do outro lado, falando que ainda bem que você sobreviveu. Jill pergunta se ele quer descansar, ele fala que não. Depois de sua justificativa, ele entrega mais munição para Jill e vai embora. Antes de sair da sala, vá para o ponto do qual Carlos veio e examine a mezinha. Lá você pega uma foto para o seu arquivo, e um Ink Ribbon (este dentro da gaveta); saia pela porta à sua esquerda.

A porta dará acesso até uma grande sala com uma escadaria. Em ambos os lados da escada há uma caixa de música (uma está desafinada). Indo em linha reta, estando de costas para a porta, você encontra mais uma daquelas Blue Herbs que não podem ser pegas. Adiante haverá um corpo e uma nova arma para você pegar, o Minethrower (um arma que lança pequenos mísseis que explodem depois de um tempo em contato com o alvo). No corpo do cara você pega também mais uma nota para seu arquivo. Indo para a direita da tela, pegue o mapa do lugar e mais um First Aid Spray sobre a mesa.

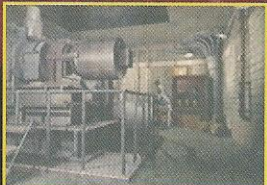
Entrando pela porta dupla, atrás do corpo do morto, você chega numa sala (de jantar?), onde alguns mortos estão estendidos no chão. Cuidadosamente vá até a lareira e pegue munição para a Grenade Launcher (pode ser também de Shotgun). Entre pela porta ao lado da mesa e na sala seguinte, onde tem um piano, você pode ir para fora pela porta à esquerda de Jill (lá fora você pode pegar algumas ervas e encarar alguns corvos). A porta do outro lado, da sala, o leva para um ponto de Save.

Nesta sala você pode pegar alguns frascos de pólvora **A** e **B** (faça Acid Rounds, vide lista...) além de mais uma chave de cabeça redonda (no bom sentido, hein!). Vá no baú e deixe tudo, xom exceção das chaves que você pegou, a Grenade Launcher carregada, recarregadores e a Hand Gun com munição. Alguns tremores vão acontecer durante sua estadia, saindo da sala, alguns zumbis vão invadir. Ignore-os e saia pela porta à sua direita, e, do lado de fora, entre pela porta dupla.

Você voltará para a sala principal (onde pegou a nova arma), suba o lance de escadas e esteja com sua Hand Gun em mãos. No andar de cima haverá algumas aranhas gigantes, passe correndo até avistar uma caixa explosiva na parede. Atraia as aranhas e detone a caixa, mantendo certa distância. Cuidado com as pequenas aranhas.

Ao cruzar a porta, você chegará na torre do relógio. Haverá dois holofotes e um interruptor que os acende. Haverá também uma fechadura na parede que descerá a escada. Antes de subir, na outra extremidade há duas Red Herbs.

Subindo a escada, você chegará na torre que também é uma sala de Save. Do lado direito (de Jill) há uma máquina de escrever, onde tem um Ink Ribbon ao lado, e na estante ao lado da máquina, você pega uma roda dentada (Cogwheel). Do lado esquerdo há mais um puzzle para ser resolvido (foto). Escute bem a música, pois você terá de arrumar as peças para que a música toque igual.

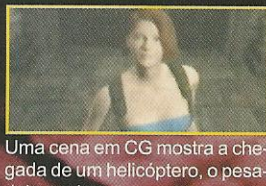
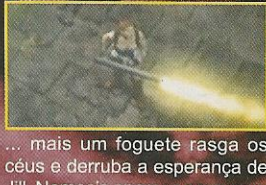
Cada parte da música está dividida em letras, que vão de A a F. Em cada letra, você tem um plug e dois encaixes (um em cima e outro em baixo, sendo que o plug já está em um dos encaixes). Cada encaixe determina a sonoridade da música e você deve deixar o plug no encaixe certo (basta ouvir o trecho da música). Quando for mexer as peças, de começo você terá quatro opções (a 1ª move a peça para cima, a 2ª move a peça para baixo, a terceira é para avançar para a letra seguinte, e a quarta é para sair). Ao ir para a letra seguinte, surge mais uma opção (assumindo a terceira posição) que serve para voltar para a letra anterior. Quando chegar na última letra, a F, a terceira opção vai ser substituída por uma que serve para fazer tocar a música. Com tanta explicação (e até um pouco de confusão), vá montando a música de acordo com o ritmo do som (este puzzle também é aleatório). Resolvendo, você pegará uma outra chave (combine-a com aquela que sobrou e você terá uma nova chave).

Vá para o báu ao fundo da torre, pegue munição para o Minethrower no armário ao fundo (foto) e deixe os demais itens no baú. Leve somente sua Grenade Launcher carregada, Hand Gun e munição, a chave e um recarregador de life. Em seguida, desça da torre e...

... vá para a porta, mas Nemesis vai pintar no pedaço, e mais uma escolha terá de ser feita: ***1ª Ligar luzes, 2ª Jogar os cabos na água***. Escolhendo a primeira opção, você cegará Nemesis com os holofotes e o empurrará da torre. A segunda opção serve para eletrocutar o conoitado. Escolha a segunda opção, pois você ganhará a parte A da Wester Custom.

Após entrar pela porta, Nemesis vai despertar. Saia correndo pela escadaria, pois Nemesis vai atrás de você! Chegando na parte de baixo, fique tranqüilo e entre pela porta à esquerda de Jill. Na sala seguinte, entre pela porta verde adiante. Ela dará acesso a um corredor com três aranhas gigantes. Na primeira curva do corredor haverá um corpo enrolado na teia, pegue munição nele.

Mate as aranhas e na sala seguinte você encontrará dois corpos juntos no canto (foto), pegue um caderno para seu arquivo. Do outro lado da sala há três estátuas e cada uma segura uma pedra de cor diferente, que são: Amarela, Prateada e Escura. Na parede ao lado há três relógios. Você deve fazer com que o relógio do meio marque 12:00 em ponto usando as três pedras. Ao colocar a pedra, o ponteiro avança ou regride. Colocando as pedras nos partos dos relógios representa um valor no tempo (que resulta no avanço ou na regressão). Cada relógio tem uma figura e cada uma representa um tempo (o primeiro relógio representa o passado, o segundo o presente, e o terceiro o futuro). Confira o valor das pedras no tempo: **Amarela:** passado: -3hs, presente: +3hs, futuro: +6hs; **Escura:** passado: -2hs, presente: +2hs, futuro: +4hs; **Prateada:** passado: -1h, presente: +1h, futuro: +2hs. Como o relógio do meio marca as horas aleatoriamente, confira um exemplo. **Ex.:** Se o relógio do meio marca 10:00 hs, no relógio do passado (esquerda), coloque a pedra Amarela (ela vale -3), e você terá 7:00hs. No relógio do presente (meio), coloque a pedra Prateada (ela vale +1), tendo assim 8:00hs. No relógio do futuro, coloque a pedra Escura (ela vale +4) tendo 12:00hs em ponto.

Depois deste exemplo fica por sua conta (muita atenção). Pegue a Gold Cogwheel e vá para a saleta ao fundo, para pegar a munição para o Minethrower. Há um sino que Jill não agüenta empurrar, então retorne até a torre do relógio (onde você pegou a primeira roda dentada). Chegando lá, vá para o baú e pegue a outra roda dentada e combine com a de ouro. Use a nova peça...

... no conjunto de engrenagens ao lado do baú para o relógio funcionar. Feito isso, pegue sua Grenade Launcher (carregada com Acid ou Cold Rounds se tiver), o Minethrower e munição, e alguns recarregadores. Desça da torre e entre pela porta ao lado.

Uma cena em CG mostra a chegada de um helicóptero, o pesadelo acabou...

... mais um foguete rasga os céus e derruba a esperança de Jill. Nemesis aparece novamente e não desistirá tão fácil!

O grandalhão descerá com o lança foguetes em punho e você terá de destruir a arma dele (se você escolheu a segunda opção no evento do trem, Carlos aparecerá e destruirá a arma de Nemesis). Antes de partir para o pesado, ele lença um de seus tentáculos e acaba ferindo Jill, infectandoa-a com o vírus. A seguir ele começará atirando (levando em conta a sua escolha), fique em movimento para se livrar e no terceiro tiro, esquive-se e ataque. O esquema ainda continua sendo o mesmo, não fique muito longe nem muito perto de Nemesis. Use o esquema de esquiva seguido de ataque que ele não dura muito. A inteligência dele estará mais elevada do que antes, ele poderá esquivar de tiros. Depois de descarregar a Grenade Launcher, e ele não ter caído, use o Minethrower e não fique grudado em Nemesis (as explosões podem atingir Jill).

Após a exaustiva batalha, Nemesis fugirá e cairá no fogo,

enquanto Jill desmaiará e Carlos chegará (ou despertará pelo motivo já explicado), pedindo para que ela acorde.

SEGUNDA PARTE... (24 HORAS DEPOIS DE BH2)

Jill despertará de seu sono, enquanto Carlos a vigia. Ela fala que está infectada pelo vírus e parece não se importar mais. Carlos a encoraja e parte para buscar a cura, e você assume o comando sobre o cara. Ele leva apenas sua Machine Gun, Ink Ribbon e a Hand Gun. Saindo pela porta, tome cuidado na sala seguinte. Não desperdice munição de sua Machine Gun ainda.

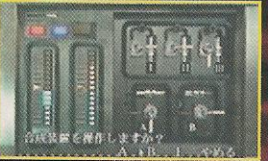
Use-a na sala onde tem aquela grande mesa. Derrube alguns zumbis e esquive-se do resto, indo para a outra porta. Chegando na sala principal, entre pela porta do outro lado da escada, entrando pela porta verde na sala seguinte. No corredor ignore as criaturas e siga diretamente para a porta.

Chegando na sala do puzzle dos relógios, vá para a saleta ao fundo e empure o sino. Saindo pela porta, uma chuva enfeita o cenário e alguns mortos caminham. Detone o latão no caminho, use a Hand Gun, e então siga para o Hospital do lado esquerdo, seguindo pela rua.

Dentro do Hospital, você vai encarar dois Hunters. Use a metralhadora para livrar-se deles rapidamente. No ponto onde um deles decaptou um morto, há duas Red Herbs. Depois volte e entre pela única porta acessível, que dará acesso a uma sala de Save, onde você pega um Ink Ribbon perto da máquina, e um First Aid Spray na estante perto do baú.

Entre pela porta do outro lado da sala e vá revistar o corpo, mas antes pegue uma Blue Herb ao lado da porta. No corpo você pega um diário. Em um dos armários adiante você encontra munição, enquanto que no mural você pega o mapa do lugar. Logo em frente ao mural, você encontra um rádio gravador. Pegue-o e vá para o painel ao lado da porta do elevador. Acione o painel e depois use o rádio para ter acesso.

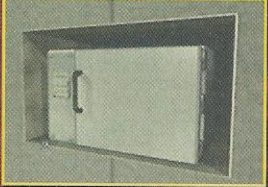
Dentro do elevador, acione o painel e desça para o B3. O corredor termina numa porta que dá acesso ao laboratório. Lá você será rendido por um dos integrantes dos mercenários. Ele fala que há um traidor entre eles, pois levou um tiro e para garantir ele não confia mais em ninguém. Carlos tenta conversar, mas o cara afasta-se e abre um cofre, que acaba explodindo na cara do infeliz (esta cena pode mudar caso você vá para o outro andar, mas depende muito do que você faz).

Depois da cena, entre pela porta ao lado e você chega no laboratório de testes, com dois Hunters. Dê a volta e pegue uma espécie de vaso na estante de metal, e umas anotações na estante adiante. Perto de onde está o último Hunter há um mecanismo, vá lá e baixe a alavanca. No painel ao lado, use o vaso e prepare-se para outro puzzle.

Aqui você conta com cinco chaves, sendo as três primeiras indicadas como I II e III, as duas de baixo estão indicadas como A e B. A penúltima opção serve para você trocar de chaves, e a última é para sair. Do lado esquerdo deste painel há dois marcadores, o objetivo é igualá-los no ponto indicado pela seta. Este puzzle também é aleatório e não há uma ordem específica para solucioná-lo. Mas fique ciente de que as três primeiras chaves aumentam ou diminuem o número equivalente ao seu valor (por exemplo a chave II eleva ou diminui dois no marcador, mas pode baixar muito do outro lado). As chaves A e B servem como auxílio para elevar ou baixar os marcadores (o marcador da esquerda representa o A e o B representa o outro). Toda vez que você baixar uma chave, ou levantar, um marcador aumenta e o outro diminui. Agora é com você!

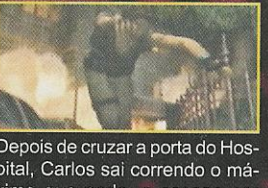
Após solucionar o puzzle, você pode pegar a Red Vaccine. Saia da sala, mas no caminho os Hunters vão acordar e partir para cima de você; metrálhe-os e retorne até o elevador, então vá para o andar 4F.

Descendo no andar mencionado, siga em linha reta e ignore o corredor e caixa explosiva no caminho. Entre pela porta no final do corredor, vire para a sua direita e ande até a visão mudar e mostrar uma caixa explosiva e um Hunter. Detone a caixa antes que ele ataque.

Vá para o lugar de onde o Hunter veio e pegue a chave do quarto e mais uma foto para seu arquivo. Antes de sair da sala, fique esperto com outro Hunter que vai aparecer (ele estava do outro lado da sala). Antes de ir embora, não deixe de pegar uma caixa de munição (foto) na mesa na frente da estante.

De volta ao corredor, entre pelo outro no caminho. Examine o primeiro quarto para pegar algumas ervas (combine-as com as vermelhas), é provavel que haja mortos pelo quarto, dê um jeito neles. Note que existe um móvel cheio de gavetas no quarto, marque a posição dele neste quarto. Antes de sair da sala, examine o corpo ao lado da porta para saber de um código, marque-o bem. A sala seguinte é praticamente "igual". Vá até o móvel desta sala e deixe-o na mesma posição que o da sala anterior (como se fosse o reflexo de um espelho). Fazendo corretamente, o quadro na parede vai cair. **Obs.:** Caso erre, saia da sala e entre novamente.

Atrás do quadro há um cofre de segurança. Aqui você usa aquele código visto no corpo da outra sala, e dentro você pega uma vacina base (Blue Vaccine), misture-as e você terá uma vacina púrpura que salvará Jill. Saia do quarto e no corredor saia em disparada até chegar perto da porta do elevador.

Vire-se e imediatamente atire na caixa explosiva para liquidar os dois Hunters que aparecem. Entre no elevador e vá para o F1, de volta ao começo, mas esteja com a metralhadora equipada (e com alguma munição). Quando for sair do elevador, uma legião de zumbis vai aparecer na sua frente, fuzile todo mundo e saia do Hospital!

Quando chegar até a porta de saída, Carlos percebe que há uma bomba no prédio! Você terá 7 segundos para sair (jogando no Light Mode você tem muito mais tempo). Tá esperando o quê? Sebo nas canelas!!!

Depois de cruzar a porta do Hospital, Carlos sai correndo o máximo que pode, e escapa por pouco da pressão da explosão! Alguém, além de Nemsis, não quer gente que sabe demais andando por aí! Bem, siga para onde você deixou Jill, e alguns tremores vão acontecer. Haverá umas tiazinhas filando uma bóia, ignore-as e siga para seu objetivo! Evitando problemas no corredor a seguir, mas quando chegar até a sala principal...

... um estrondo na parede vai acontecer e Nemesis, mais agressivo e mortal do que nunca (e mais feio também), fará uma entrada que mete medo em qualquer um! Não tente encará-lo de maneira nenhuma, ele agora pode agarrar você com seus tentáculos, além de chicotear. Dê meia volta e entre pela porta dupla atrás de você. Na sala seguinte, entre pela esquerda e cruze a porta, indo em seguida para a sala seguinte; ele vai arregaçar a porta no murro (agora ou depois)!

Chegando até Jill, use a vacina nela e pouco depois ela acordará sarada (em ambos os sentidos)! Ela pergunta o que está acontecendo, e Carlos logo diz que o monstro está lá fora. Jill fala que o matou, mas Carlos a contraria, dizendo que ele está lá fora esperando por ela! Carlos ainda diz que Nicholai está vivo, e o que ele está querendo niguém sabe; Carlos vai atrás de ele! Antes de você sair, pegue a Grenade Launcher e munição para ela (se tiver bastante pólvora, faça Acid Rounds), não esqueça o Lockpick e recarregadores de life. Caso queira enfrentar Nemesis (para ganhar a segunda parte da Wester Custom), pegue a Magnum e o Minethrower carregados (além de todos os recarregadores que tiver. Ao sair da sala, Nemesis aparecerá. O tentáculo que ele usa serve tanto para chicotear quanto para agarrar (pela cintura ou pelas pernas).

Tendo um lugar bem espaçoso, use o velho esquema da esquiva, mas não pode haver erros ou pagará caro. Toda vez que ele conseguir derrubar Jill, levante-se o mais rápido que puder (apertando botões e direcional) ou levará uma chicotada nas

costas. Alguns tiros de Acid Rounds vão baixar a moral do grandalhão, então detone ele com a Magnum ou mesmo com Explosive Rounds (se ainda tiver). Então pegue a parte B da Wester Custom e vá para fora o lado de fora (o mesmo caminho que você fez com Carlos para chegar ao Hospital).

Jill poderá ser perseguida durante o caminho, mas quando estiver do lado de fora, segurança (temporária)! Entre pela porta adiante, para chegar numa sala de Save. Recomponha-se (caso tenha enfrentado Nemesis). Neste sala você encontra a chave do parque (junto das outras do outro lado da sala), nos armários há munição para a Minethrower, sobre a mesa você pega mais uma foto e outra caixa de munição para o Minethrower. Leve somente a Grenade Launcher (carregada), sua Hand Gun e munição, a chave do parque e algum recarregador de life. Então saia e suba a escadaria ao lado. Vamos passear no parque!

Dentro do parque, podem pintar Hunters ou minhocas grandes (aquelas que grudam em você). De um modo ou de outro, livre-se dos inimigos e vá para o lado esquerdo da tela (direita de Jill), entrando pela passagem.

Lá embaixo você passará por uma ponte, e da água surgirá dos Hunters (sapos mutantes). Livre-se deles e siga em frente. Cruzando o portão, você chega num estreito caminho onde há mais duas criaturas.

Se conseguir chegar até a primeira curva do caminho, atraios para o latão explosivo e detone-os. Tem outra criatura mais adiante, livre-se dela e examine o corpo perto do (ou de onde estava) o latão. Nele você pega mais uma chave e uma nota (para seu arquivo). No final do caminho você encontra um outro corpo, onde pega munição, e um portão fechado. Fim do caminho!, retorne até o pátio no começo do parque e entre pelo portão do outro lado.

Siga em linha reta e você encontra algumas ervas. Do lado direito de Jill, você verá uma placa com combinações de engrenagens. Mais ao lado tem uma máquina que liga ou desliga os jatos de água da fonte. Ao manipular a máquina, você poderá mexer as peças 6 vezes (marcado no canto esquerdo) e iniciar a função mexendo no Start (na máquina, não no controle). Se quiser brincar de ligar a fonte, use uma das combinações da placa. Se quiser continuar, descendo para dentro d'água você verá uma placa do outro lado da fonte que indica a combinação de engrenagens a ser feita para escuar a água. Esta combinação dispensa ajuda, basta pensar um pouco. **Obs.:** Para mexer as peças, deixe o quadrado sobre as que estão do lado esquerdo e aperte □; pois você deve livrar caminho para mexer as outras.

Descendo pela passagem aberta, mais um tremor de terra terá seqüência. Depois de cruzar o esgoto, algumas minhocas (nome legal não?) vão aparecer, ignore-as e sube pela escada.

Você vai chegar até um cemitério. Indo adiante, alguns mortos vão levantar do túmulo e vão para cima de você. Vagando por entre alguns túmulos, você pode encontrar algumas ervas, do outro lado do cemitério há um caminho que leva até uma casinha de ferramentas; vá para lá!

Lá dentro, sobre a mesa, haverá pólvoras A e B (mas isso pode mudar...), no armário de madeira você pega um cano de ferro. Vá para a saleta de Save ao fundo da casa e pegue o isqueiro (não esquecendo de recolher o First Aid Spray ao lado do baú). De arma, leve somente a Grenade Launcher (carregada e com munição extra), a Magnum ou a Shotgun, não esquecendo munição para a mesma. Leve também um recarregador de life e o cano de ferro. Retorne até a sala da casa e vá até a lareira; use o isqueiro e...

...depois o cano de ferro para abrir uma passagem. Entrando por ela, você chegará atá uma sala "secreta". Pegue umas anotações sobre a mesa, reviste a jaqueta pendurada para pegar um Ink Ribbon (se quiser), no quadro no fundo você encontra um fax; e sobre a mesa, perto do quadro, tem uma pequena chave. Aproveite para pegar munição na estante ao lado da entrada. Quando tentar sair, o rádio vai tocar enviando a mensagem para que saiam da cidade e retornem (no caso os mercenários). Saia da sala e, do lado de fora,...

... Nicholai vai aparecer. Jill pergunta o que está acontecendo realmente. Ele logo fala que não tem a menor intenção de ajudar as pessoas da cidade, e seu objetivo é pegar uma amostra do T-virus. Após mais algumas satisfações, a terra treme e Nicholai foge. Saia da casa e no caminho um terremoto ambulante vai aparecer: a Gravedigger!

Esteja com a Grenade Launcher carregada com Acid Rounds. Preste atenção no chão, onde sair mais pedras é onde o minhocão vai sair. Quando aparecer, abra fogo e fique esperto quando ela for recuar. Quando estiver debaixo do chão, ela vai até onde você está. Fique parado em algum ponto e quando ela for sair, saia correndo e vire atirando. Haverá momentos em que ela virá se arrastando, então atire o quanto puder. Depois de alguns tiros, ela vai morrer!

Livrando-se deste problema, suba pela grade que vai cair, e quando estiver de volta ao esgoto, siga para a outra escada. Lá em cima, siga mais uma vez para o pátio de entrada do parque e vá para o outro lado (passando pela ponte). Cuidado que desta vez há zumbis no caminho, derrube somente o necessário! Quando chegar até aquela grade com cadeado,...

... use a chave para ter acesso. Mais adiante, chegando numa ponte, tentáculos vão sair por debaixo; Nemesis aparece novamente! Mais um momento de escolha surgirá: **1ª Empurrá-lo da ponte, 2ª Pular da ponte**. Use a primeira opção para se livrar dele, pois usando a segunda, você começará num outro ponto depois do seu objetivo (escolha a segunda quando jogar novamente).

Você entrará num corredor, siga para a última porta no caminho e você chegar até uma sala de Save; Carlos estará lá. Ele descobre que depois do plano de resgate na cidade, uma nova ordem foi dada: vão mandar uma bomba! Ele sai depois de falar que vai encontrar um modo de fugir. Na sala, perto da máquina de escrever, você pega mais uma nota para seu arquivo e um Ink Ribbon; sobre a mesa no meio da sala, você pega frascos de pólvora **A** e **B**. Na estante ao lado da mesa tem uma chave, e, ao lado do baú, você pega um First Aid Spray.

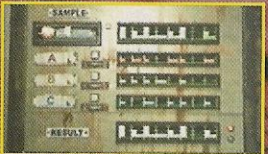
Leve sua Hand Gun e a Shotgun (se tiver munição, a Magnum também vem a calhar), mais um recarregador de life e a chave que você pegou. Saia pela porta do outro lado da sala, há Blue Herbs e muito vapor. Perto de onde estão as ervas, você vê um interruptor no cano, perto de onde está saindo vapor. Acione o interruptor e vá para o lado, repetindo o mesmo esquema nos dois interruptores seguintes. Faça o caminho de volta, acionando o primeiro interruptor, e vá par o outro lado. Acione os dois interruptores e faça tudo novamente do outro lado, para que ocê possa chegar até um painel que no qual você abrirá a primeira tranca de uma porta.

Entre novamente na sala de Save e saia pela outra porta. No corredor, detone uma criatura antes de entrar pela porta a seguir, no caminho. Dentro desta sala (foto), pegue o mapa na parede e, mais adiante, no painel você pega um disquete de sistema (System Disk). Detone a cambada de zumbi que está presente, e do outro lado do grande painel, você pega algumas Green Herbs. Livrando-se dos problemas, entre pela porta do elevador mais adiante, acinando o sistema para descer.

Saindo do elevador, cuidado com mais algumas criaturas no caminho. Acompanhando a borda do tanque ácido, você chega até um painel; pegue as caixas de munição embaixo da mezinha. Depois desça pela escadaria ao lado e entre pela porta. Não estoure o latão!

A porta dá acesso a um corredor, onde podem haver dois Hunters de tocaia. Acabe com eles e entre pela porta adiante, que leva até uma sala de Save. Há um Ink Ribbon diante da máquina de escrever, enquanto há algumas anotações para arquivo perto das luzes azuis (no outro lado da sala). Pegue tam-

bém um tubo de ensaio (ou algo assim) no painel com luzes aí ao lado, e entre pela porta mais ao lado. Você chega até uma sala com um monte de quiquilharia (sobre a mesa pode haver frascos de pólvora). Adiante há um First Aid Spray e...

... um outro painel (foto). Use o tubo de ensaio nele e você terá um novo puzzle para resolver. Este é bem simples, mas você deve raciocinar um pouco, como se estivesse montando um quebra-cabeças. No topo do painel, você vera uma seqüência. As três fileiras abaixo, no caso A, B e C, são peças para a solução, enquanto a quarta fileira serve para mostrar o resultado. Usando as três fileiras do meio, você deve montar uma figura, deixar as peças das fileiras numa ordem de forma que imite a a imagem do topo. Depois que você confirma o sistema, a máquina vai mostrar o resultado e você deve arrumar. Em seguida aparecerão as três letras, A, B e C (que representam fileiras), e a última opção é para sair. Escolha uma delas e mais quatro opções vão aparacer. A primeira é para você mover as imagens para a esquerda, enquando a segunda é o contrário. A terceira é para iniciar a comparação da sua montagem e a última é para voltar a escolher em que fileira quer mexer.

As imagens da fileira A apresentam alguns espaços, se a algumas imagens da fileira B estiverem localizadas no mesmo lugar que alumas da figura A, você criará uma figura mais alta no resultado (você deve ter notado que não há figuras grandes nas fileiras A, B e C, certo?). Caso mexa na fileira C, e esta se encontrar na mesma situação, você montará a imagem mais alta. Explicar é um pouco difícil, mas na prática você consegue entender tudo. Agora basta você fazer uma montagem, levando em conta os espaço vazios que podem ter na imagem que você vai imitar (pois ela muda de um jogo para outro) e ser atencioso. Depois de resolver este puzzle, o mapa vai indicar para onde você deve seguir (aquela porta estará destrancada). Antes de sair, use a chave no painel da parede do lado direito de Jill, recolha-a e vá embora. Quando passar pelo baú, pegue a Grenade Launcher e toda munição que tiver, principalmente Acid Rounds. Leve recarregadores e aquele disquete.

Faça o caminho de volta até o tanque ácido e chame a atenção de algumas criaturas, antes de detonar o latão. Depois siga para o elevador e suba para o andar seguinte. Saindo do elevador, averigue se não há mortos por aí, então entre pela porta do lado do elevador (à esquerda de Jill).

Entrando na sala, siga até onde está saindo uma fumaça branca, então Nicholai abrirá fogo contra Jill. Eles começam a conversarar, então Jill pergunta se este era seu plano: fugir sozinho! Enquanto eles trocam tiros e fazem o desfecho, Nicholai grita e pára de atirar. Depois da cena, vá adiante e Jill verá Nicholai morto num buraco no teto. Tomando o controle novamente sobre a mina, use aquele disquete no painel, com a luz vermelha, para abrir a porta ao lado.

Ao entrar, ela se trancará e uma contagem de quatro minutos se iniciará. Para complicar ainda mais, Nemesis aparece novamente e já parte para o ataque. Dentro deste lixão existem canos onde corre ácido. Durante o ataque, Nemesis vai mostrar o esquema de como acabar com ele.

O grandalhão ficará mais lento no ataque depois do primeiro banho, fique distante dele e carregue sua Grenade Launcher com Grenade Rounds; atire nele até que ele fique de joelhos (caso ele chegue muito perto, passe por ele), então atire em um dos canos ácidos para dar um banho nele. Nemesis não completamente tolo, caso você acerte o cano, ele pode recuar e livrar-se do banho. Para garantir sua vitória, é bom você estar com Acid Rounds. Dê alguns tiros nele e nem prencisará usar os canos. Depois da queda de Nemesis, um cartão vai escorregar do bolso de cara morto do outro lado; vá lá e pegue-o.

Use o cartão no painel ao lado da porta para destrancar, e saia. Uma nova cena em CG mostra as comportas se abrindo e jogando todo o lixo dentro do tanque ácido! Depois da cena, o computador central dá uma alerta. Saia desta sala e siga para a porta depois da do elevador. Você chegará no corredor mais uma vez. Vire para a esquerda de Jill e use o cartão ao lado da porta corrida (foto). Mate alguns zumbis que vão aparecer e pegue algumas ervas antes da porta seguinte.

Ao cruzar a porta, Carlos entra em contato. Jill pergunta o que houve, Carlos fala para ela sair rápido daí, seguindo para um campo depois do ferro velho, pois uma bomba foi enviada em direção a cidade. Ela pega um aparelho que serve para rastrear a bomba, mostrando o tempo de impacto. Na seqüência, use a escada logo atrás de você e o sistema central será ligado comunicando a bomba está a caminho. Desça pela escadaria e há um baú logo abaixo. Pegue suas melhores armas (e munição para elas), além de levar recarregadores de life (quanto puder), o resto deixe no baú. Agora você corre contra o tempo, se o marcador chegar a zero no radar, e o ponto atingir o algo, você já era!

Ao lado da escada tem mais uma anotação, e no caminho há alguns corpos jogados. Atenção quando passar por eles, derrube o que está em pé e pegue munição na estante de metal, antes de sair. Do lado de fora, um tremor abala o lugar e na curva do caminho você pega a última foto para seu arquivo. Entre pela porta dupla adiante e do outro lado, ela ficará emperrada.

Diante da porta, há uma "caixa" e à esquerda tem um corpo parecido com Tyrant, além de mais alguns corpos. Vá para o outro lado do lugar e mexa no painel da grande arma; o sistema será acionado! Vá até aquela caixa diante da porta e empurre-a para seu compartimento, confirmando a primeira seqüência.

A seguir, alguma coisa acontece e... Nemesis (ao menos o que sobrou dele) aparece novamente, transformando-se numa criatura abominante. Equipe a Grenade Launcher (com Flame Rounds se tiver) e fuja. Ele vai subir por cima da parede de entulho para persegui-lo. Não fique muito perto dele, ele cospe ácido gástrico em você, além de acertá-lo com seus tentáculos!

Quando ele descer, fuzile-o sem dó e fique esperto com as cuspidas dele. Depois de alguns tiros (use todas as armas até que ele comece a recuar), deixe ele fugir para o outro lado da parede de entulho. Enquanto isso vá até a caixa número dois (perto da outra porta) e encaixe-a no seu devido lugar. Repita o mesmo com a terceira caixa ao lado da grande arma. Com o sistema armado, saia da reta da arma e o primeiro disparo acontece em alguns segundos.

O tiro foi forte o suficiente para abrir caminho até Nemesis. Espere a arma carregar o segundo tiro e Nemesis vai voar em pedaços. Jill vai averiguar o que restou dele e o computador anuncia que o sistema está sobrecarregado! Uma porta será destrancada, então vá para lá! Quando for entrar, um barulho ecoa no lugar: Nemesis ainda vive (isso sim é persistência!).

Sua última escolha, antes de terminar o game, surge: **1ª Ficar e lutar, 2ª Correr para a porta**. Escolha a primeira opção para se vingar do infeliz! A seguir, entre pela porta, desça pelo elevador e siga para liberdade! Será que eles escaparão a tempo?

Depois do final e do casting, você verá seu Ranking (ou Grade). Os segredos do game se mostram também, como o jogo secreto dos mercenários (o outro lado da história, onde você deve escolher entre Carlos, Mikhail e Nicholai e chegar a um determinado ponto que o mapa indica tendo um tempo limite pelo fato de carregar uma bomba no peito; mas matando inimigos você ganha alguns segundos extras e resgatando pessoas você ganha itens),...

... e a chave da loja de roupas (aquela na mesma rua da entrada do bar). Seu desempenho resulta em poder habilitar todas as cinco roupas, ou algumas. O primeiro epílogo será liberado e são oito no total (acabe o game mais sete vezes e você terá todos, neles você fica sabendo um pouco mais sobre o que aconteceu com todo pessoal da série BH). Para fazer o segundo final do jogo, vá primeiro para o Newspaper Office (lá você encontrará Nemesis e sua escolha é: **1ª Pular pela janela, 2ª Ficar escondido**; escolhendo a primeira você foge, e a segunda Nemesis é atingido por uma explosão) ao invés de entrar no Restaurant (volte ao restaurante para pegar Green Jewel). No final do game, ao invés de trocar tiros com Nicholai, ele tentará fugir de helicóptero e sua escolha é: **1ª Conversar com ele, 2ª Lutar com ele**. Escolhendo a primeira opção, você só conversa com ele e o cara foge, a segunda você o enfrenta ele. Para ganhar dele, dê uns seis tiros de Magnum e fim de problema. O segundo final não muda muito, mas leve em conta que alguns acontecimentos vão sofrer pequenas alterações. Por enquanto é The End!

Finalmente, um dos grandes hits do PC foi lançado para o Playstation. A versão PS possui pouca semelhança com a versão PC. No começo do modo single player tem um nova introdução em CG que é melhor e mais longa que a do PC e também há uma outra cena em CG quando você termina o game. Os fãs de multiplayer vão encontrar mapas totalmente redesenhados. Há mais de 20 fases com sublevels para você explorar.

Se você jogou Quake 2 no PC, ficará impressionado com as fases mais coloridas e uma iluminação caprichada dando até para ver sombras quando você caminha ao longo de um corredor. Contudo, há algumas pequenas coisas que ainda impedem Quake 2 de ser perfeito, como os efeitos de sangue e de algumas armas.

Há várias razões para realizar cada missão tentando acabar com os inimigos. O modo two player é fantástico. Cada inimigo tem uma personalidade própria. O frame rate, a velocidade, as cores, fazem Quake 2 ser mais do que indicado.

A HISTÓRIA

Uma raça de inimigos alienígenas chamada Strogg pretende invadir a Terra e eliminar os seres humanos. Você foi o soldado escolhido para combater essas horripilantes criaturas. Se você falhar, estaremos perdidos e para que isso não aconteça, você terá que cometer uma enorme chacina.

JOGABILIDADE

Os jogos de hoje em dia estão cada vez melhores e precisam de um pouco mais do que bons gráficos para manter o interesse do jogador.

Quake 2 possui algo mais que belos gráficos. As fases de Quake 2 são bem projetadas e crescem em dificuldade conforme você encontra novas armas e mata Stroggs mais fortes. Os controles são fáceis e se você tiver um dual shock, terá uma experiência ainda melhor. As armas são fantásticas. Da super shot gun, hyper blaster para a chain machine gun, todas elas possuem visual e som detonantes. Há uma boa variedade no projeto das fases para impedir que Quake 2 se torne chato ou repetitivo.

Para uma melhor experiência, jogue com as luzes apagadas e em um aparelho stereo com o som tão alto quanto possível.

GRÁFICOS

Aqui está um dos maiores destaques do game. Os gráficos são bem coloridos e detalhados. Os inimigos (Stroggs) são bem projetados e se nota muitos detalhes nos raros momentos em que você se aproxima de um deles. Se você continuar atirando em um Strogg quando ele está caído, ele se disintegra deixando glóbulos de sangue nas paredes e até mesmo no teto.

As várias armas são modeladas em 3D e se movem em suas mãos quando você corre. Os ambientes em 3D parecem intermináveis e são perfeitos, sem slow down ou baixo frame rate. Cada fase tem uma aparência diferente. Dungeons, prisões, salas de controle, esgotos, câmaras, a lista é interminável, tudo com um visual próprio.

SOM

A música não é grande coisa, apesar das novas faixas em ritmo techno. Já o som das armas é nota 10. Os efeitos sonoros são os mesmos, mas agora os inimigos gritam para você. Dá para ouvir a respiração dos inimigos e os gritos quando eles morrem. Alguns dos inimigos podem ser localizados pelo barulho quando você não os pode ver, aumentando o crescente nível de medo.

Para finalizar, mesmo que você já tenha jogado a versão para PC, deve experimentar esta versão. É praticamente um novo Quake II, com uma velocidade que não era de se esperar no Playstation, belos gráficos, novas músicas e efeitos, e novas fases para single e multiplayer, simplesmente ANIMAL!!!

COMPLETE JÁ SUA COLEÇÃO

PC 01
Estratégia: Half Life
Em foco: Resident Evil, Myth II: Soulblighter, SimCity 3000
Cheat Codes: Actua Soccer 3, Ants!, Army Men 2, Brian Lara's Cricket, Grand Theft auto: London , Half Life, Herect 2, Need for Speed 3: Hot Pursuit, Rapanui, S.C.A.R.S, Shogo: Mobile Armor Division, Tomb Raider III, Trespasser, Turkey Hunter, Vangers, Wing Commander: Secret Ops

PC 02
Estratégia: Turok 2
Em foco: Warzone 2100, Requiem: Avenging Angel, South Park
Cheat Codes: African Safari, Bleifuss Fun, Croc: Legend of Gobbos, Grand Slam Turkey, Commandos: Beyond The Call Of Duty, Gruntz, Lettrix, Madden NFL '99, Requiem: Avenging Angel, Sports Car GT, Tom Clancy's SSN, Turok 2: Seeds Of Evil, Rival Realms, Shaddow Warrior, Vigilance, Speed Busters

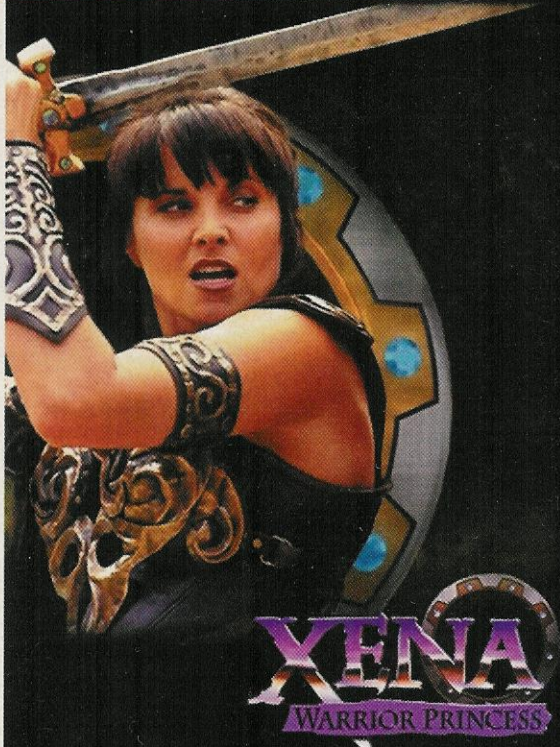
PC 03
Estratégia: Star Wars Episode I: The Phantom Manace
Em foco: Austin Powers: Operation Trivia, Ever Quest, X-Wing Alliance
Cheat Codes: Age Of Empires 2: The Age Of The Kings, Backtrack, Blood 2: The Chosen, Chip's Challenge, Cybermercs, Drakan: Order of The Flame, Jagged Allience 2: Deadly Games, Midtown Madness, Test Drive 5, Warzone 2000, Wolfstein 3D

PC GENERATION

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PC 01 - Cada R$ 3,90( )
Cód.: PC 02 - Cada R$ 3,90( )
Cód.: PC 03 - Cada R$ 3,90( )

Nome: ______________________
Endereço: ______________________
Cidade: ______________ Estado: ____ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Depois de tanto tempo, Xena, uma das heroínas mais queridas da TV, sua fiel parceira Gabriele e seus amigos dão as caras em um divertido jogo de ação para o Playstation.

A vilã de Xena é Kalabrax, que escapou da prisão no Stone Temple decretado pelos deuses como punição por ter espionado os Titans. Determinada a criar uma nova ordem mundial e se vingar dos deuses, Kalabrax tem a intenção de adquirir um poder maligno. Agora na forma humana, Kalabrax precisa sacrificar uma rainha humana para libertar este terror profano. Gabrielle, como rainha das amazonas, é a escolhida e Xena deve salvá-la.

JOGABILIDADE

O jogo possui 21 fases com diferentes desafios caracterizando combates em cidades e castelos, labirintos, mulheres amazonas e uma visita ao templo Hades. Em uma visão padrão em terceira pessoa, Xena despacha personagens abomináveis e coleta vários power-ups em sua jornada pelo Temple of Pinnacles. Algumas das fases mais interessantes estão no começo, como em Oebalus, onde alguns sujeitos maus mantém alguns reféns e Xena tem que usar um ataque de longa distância para pegar os inimigos.

A qualidade do modelo das fases está a cargo de Steve Morris e Kraig Horigan. Um dos objetivos do game é criar desafios que mantenham o interesse do jogador. Um exemplo disto é na Isle of Kronos onde o Cyclop não pode ser atacado inicialmente, mas deve ser induzido a lançar pedras na direção correta para revelar não apenas a saída da praia, mas também alguns power-ups necessários. O Cyclops é também um exemplo da variedade de inimigos que são caracterizados pelos monstros da mitologia, humanos e outras criaturas. Os mortos-vivos que continuam a lutar mesmo após serem cortados em pedaços é uma das maneiras em que o game tenta ser diferente.

Power-ups são limitados mas muito úteis. Os mais abundantes são as blue potion carregam a energia de Xena quando necessário. Armor e espadas são melhorados com um resurrection jewel, fora os power ups padrão. Os power ups de magia aumentam a habilidade de congelar seus oponentes ou lançar projéteis.

CONTROLES

Os controles giram em torno de quatro comandos básicos e um mecanismo inovador do game. Os comandos são, slashing, chutes, saltos e bloqueios, embora o último seja muito raramente usado principalmente nas primeiras fases. Com os golpes básicos há uma considerável quantia de combinações. Após executar um de seus golpes avançados, Xena dará seu grito, como na TV. Provavelmente o controle mais difícil de se acostumar seja a corrida. Não é necessário até o bee attack na fase On the Trail of Gabrielle, mas é útil pois um running attack parece causar mais dano que um walking attack.

Tanto na TV quanto no game, a arma de Xena é o Chakram. Há uma combinação de botões que enviam o Chakram na direção em que Xena está apontando. Porém, o Chakram pode ser guiado no vôo e a câmera deixa Xena para segui-lo em seu caminho. Isto não só é útil apenas como uma arma de longo alcance mas também como um dispositivo de reconhecimento, capaz de mostrar cantos e terrenos não alcançados pela visão de Xena. O Chakram retorna uma vez que bate em seu alvo. Com prática você pode atingir um alvo à distância e então ficar mais próximo do inimigo em seu retorno. Em pelo menos uma fase os jogadores precisarão usar isto para acertar uma pequena seção de uma ponte levadiça para abrir a próxima seção. Isto é a parte mais inovadora do game.

GRÁFICOS

O game está abaixo da média comparando com os games mais recentes. As animações são limitadas e modelos dos personagens poderiam ser melhores. Há problemas com a câmera ao longo do jogo e estouros de polígonos. Apesar dos pesares, pelo menos Xena, Gabriele e Ares são reconhecíveis.

SOM

O game é discreto em todos os efeitos que se poderia esperar em um título como esse. Tanto Xena quanto os inimigos expressam algumas brincadeiras de vez em quando, já Gabrielle se limita a "Help me Xena." O ritmo da música é muito bom e leva a certa urgência para proceder.

Enfim, é um jogo divetido, com uma boa combinação de combate e puzzles e boa jogabilidade. Só é uma pena que Gabrielle não seja usada como um personagem básico. Um jogo em que se pudesse controlar Xena e Gabrielle seria bem mais divertido.

JoJo's BIZARRE ADVENTURE

ジョジョの奇妙な冒険

A Capcom supera-se mais uma vez, trazendo agora para Playstation uma conversão, se não excelente, pelo menos surpreendente. Isso porque Jojo's Bizarre Adventure (do original Jojo no Kimiyou na Bouken) veio diretamente da poderosa placa CPSIII (a mesma de Street Fighter III), o hardware supremo quando o assunto é games em 2D.

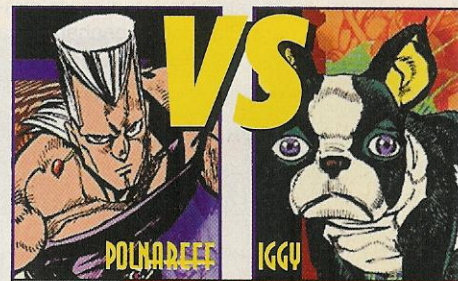
Claro que foram necessários muitos cortes para que o console da Sony pudesse comportar uma versão decente de Jojo. Em primeiro lugar, esqueça a animação fluente e perfeita do arcade, mas espere por uma qualidade semelhante à da conversão de SFZ3 para o console. Muitos (mas muitos mesmo) quadros de animação foram cortados, e o frame rate também baixou bastante em relação ao arcade. Os sprites estão menores também. A resolução está bem menor e a palheta de cores diminuiu consideravelmente. Além disso, muitos efeitos especiais como a transparência em alguns sprites (como nos Stands) foram absolutamente cortados. Mas não intimide-se com tudo isso, a qualidade gráfica ainda é muito boa (para os padrões do Playstation, bem dito).

Como é de costume nas conversões da Capcom, e indispensável em qualquer conversão de arcade para console doméstico, muitos extras não encontrados no game original foram adicionados. Para começar, os chefes e personagens que antes eram secretos, agora são selecionáveis desde o início. Além disso, apesar desde game ser baseado na primeira versão de arcade, ele contém cinco personagens que aparecem apenas na continuação, Inheritance for the Future (que está para ser lançado no Japão). Para completar, uma série de opções secretas que vão sendo disponibilizadas conforme você joga e cumpre certas condições nos diversos modos de jogo. E por falar neles, além dos tradicionais modos Arcade, Versus e Training, você conta também com o Sp Story Mode, onde você segue fielmente o enredo do mangá original (criado por Hirohiko Araki, no qual o game foi baseado), tendo que viajar por diversos lugares do mundo no encalço do vampiro Dio.

Originário do mangá, Jojo's Bizarre Adventure também teve sua versão para OVA (Original Video Animation, o episódios em longa-metragem dos animes japoneses). O game é precisamente baseado no terceiro episódio do mangá/OVA da Shueisha, narrando as histórias de Jotaro Kujo, seus aliados e oponentes e seus Stands (seres elementais invocados por eles), e a saga no encalço do vampiro Dio, que raptou a mãe de Jotaro.

Logo de início, você pode escolher os dez personagens do arcade (**Jotaro Kujo** com seu Stand *Star Platinum*, **Joseph Joestar** com *Hermit Purple*, **Muhammed Avdol** que usa o *Magician's Red*, **Kakyoin** e seu *Hierophant Green*, **Jean Pierre Polnareff** e o Stand *Silver Chariot*, o cão **Iggy** com seu *The Fool*, **Chaca** que conta com *Anubis*, **Devo** com *Ebony Devil*, **Alessi** com *Sethan* e a bela **Midler** com sua *High Priestess*), os dois chefes (**Dio** com o Stand *The World* e **Shadow Dio** com o Stand desconhecido) e o antes secreto **Young Joseph**, que não usa Stand; para completar o acervo inicial de lutadores, vindos diretamente da segunda versão dos arcades, temos a estranha águia **Pet Shop** com seu Stand *Horus*, **Mariah** com *Bast*, **Hol Horse** que utiliza o *Emperor*, **Anubis-Nitohryu Polnareff** com o Stand *Anubis* e o fortão **Vanilla Ice** (que não tem nada a ver com o rapper) que conta com o *Stand Cream*. Como não podia deixar de ser, jogando no Sp Story Mode você ainda libera novos personagens secretos, que são o **Rubber Soul** com o Stand *Yellow Temperance*, **Khan** que utiliza *Anubis*, **Hol Horse & Oingo** com *Emperor* e **New Kakyoin** com *Hierophant Green*. Isso tudo dá um total de 22 personagens, até que não é nada mal!

O sistema de jogo é bem original, tendo suas bases nos Stands de cada personagens, que são criaturas elementais invocadas através de cartas de tarô. Durante as batalhas, você pode contar com seu Stand para realizar golpes especiais, enquanto ainda continua controlando seu próprio personagem, possibilitando uma série de combos. Você pode ainda entrar no modo Stand, onde a criatura fica ativada enquanto você permanecer neste modo, possibilitando uma nova game de ataques e habilidades como pulo duplo. Há, como de costume, os Super Moves, realizados mediante estoques na Barra de Super. O que realmente chama a atenção é o Tandem Attack, onde você realiza um comando que paraliza a batalha por instantes, então define uma série de comandos, que seu Stand realizará quando você tiver acabado, e você ainda terá pleno controle de seu personagem, podendo juntar seus próprios ataques ao pseudo-custom-combo de seu Stand.

Jojo's Bizarre Adventure não é um título marcante para Playstation, mas, se você experimentar uma jogada descompromissada, pode encontrar uma excelente distração por horas ou, quem sabe, um bom final de semana. O título é ideal para juntar a sua turma e promover divertidas partidas Vs. Se ainda lhe restarem dúvidas sobre o sistema de jogo e golpes dos personagens, não deixe de conferir a nossa matéria especial na próxima edição.

FLASH GAME

FRONT MISSION THIRD
RPG / ESTRATÉGIA
SQUARE

PLAYSTATION
GRÁFICO
SOM
JOGABILIDADE
DIVERSÃO

A Square nunca foi realmente bem sucedida no gênero de RPG Estratégico. Entretanto, essa imagem negativa da softhouse mudou com a criação de Front Mssion, para SNES, um verdadeiro marco na história da empresa. Com um enredo repleto de reviravoltas e uma diversão extremamente alta, o game logo conquistou legiões de adeptos. O segundo game da saga, Front Mission Gun Hazard, para SNES, foi um erro — por quebrar a linha do game — que habilmente foi corrigido por Front Mission Second. Mas a cartada final (talvez para corrigir o erro de FM Alternative) chega com o terceiro episódio da série. Vários aspectos mudaram, em nome da velocidade, dinamizando as batalhas e reduzindo os loading times, umas das principais críticas em relação ao episódio anterior. Isso, claro, causou muita polêmica, uma vez que vários outros elementos (em especial os gráficos) foram de certa forma sacrificados. Ainda assim, é um ótimo título, contando com diversos Wanzers e segredos para você perder suas noites de sono.

WILD ARMS 2ND IGNITION
RPG
CONTRAIL

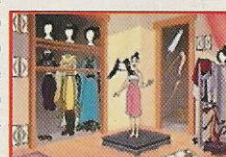
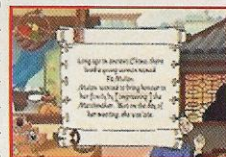
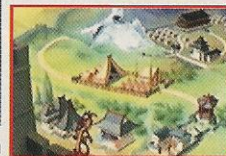
PLAYSTATION
GRÁFICO
SOM
JOGABILIDADE
DIVERSÃO

Quando a Contrail finalmente terminou seus trabalhos com Legend of Legaia, a notícia veio à tona: a verdadeira seqüência de um dos mais polêmicos — uma vez que muitos odiavam, ao passo que outros tantos idolatravam — RPGs para Playstation ganharia sua continuação. Batizado de Wild Arms Second Ignition, a seqüência surpreende pela qualidade e diversão. Agora utilizando-se de cenários completamente poligonais e personagens em Sprite — seguindo a linha Breath of Fire de ser —, você encarna o trio formado por Ash, um ARMS Master de cabelos azuis (assim como Rudy no primeiro), Riruka, a usuária de magia da mesma forma que Cecilia, e Brad, o pouco falativo guerreiro que usa seus punhos como armas mortais. Sequindo a linha de seu predecessor, você terá de jogar uma aventura inicial com os três personagens, que acabarão por se encontrar e se vendo diante de uma trama repleta de reviravoltas. Para aqueles que gostam de bons RPGs, esta é uma boa pedida. Para os que gostaram do primeiro Wild Arms, este é praticamente obrigatório.

SOUTH PARK
TIRO EM 1º PESSOA
ACCLAIN

E lá vamos nós para mais uma versão de um dos seriados mais engraçados e divertidos da atualidade: South Park! E desta vez o alvo é o 32-bit da Sony. Além da alteração nos gráficos e a adição de algumas seqüências de CG, ausentes por motivos óbvios na versão para Nintendo 64, nenhum novo elemento fora alterado. O número de armas é o mesmo — com a presença da hilária Cow Launcher e outros dispositivos mais —, os personagens para a opção multiplayer são os mesmos... Mesmo o enredo permaneceu: você controla os quatro protagonistas da série (Kyle, Stan, Cartman e o coitado do Kenny), moradores da pacata cidade de South Park, vendo-se diante de uma série de acontecimentos corriqueiros — invasões alienígenas, ataque de clones gays, além de outras coisinhas normais — e tendo de realizar várias tarefas e missões para evitar que a cidade vá pelos ares. Caso você goste de games de tiro em 1º e não tenha Quake II à disposição, fique com este.

MULAN
ADVENTURE
DISNEY INTERACTIVE

A Disney Interactive inova com um game completamente novo para o seu sucesso de bilheterias, Mulan. Ao invés do gênero aventura, ela preferiu investir em um adventure na linha de Blazing Dragoons ou Brain Dead 13 (ambos para PS e Sega Saturn), onde você controla uma seta e faz com que os personagens executem diversas ações. O mais divertido disso é que você tem a possibilidade de alterar algumas seqüências da história, fazendo com que ela tome rumos imprevistos. Ainda assim, várias cenas do próprio desenho podem ser conferidos no game, como é o costume da Disney Interactive. Mas, apesar de todas estas qualidades, Mulan não é um game que realmente vá impressionar os jogadores mais velhos, sendo mais indicado, por sua simplicidade, ao público infantil. De qualquer forma, nada impede que você, caso tenha apreciado o filme, goste do estilo e das seqüências. Um título mediano, acima de tudo.

GAUNTLET LEGENDS
RPG
MIDWAY

NINTENDO 64

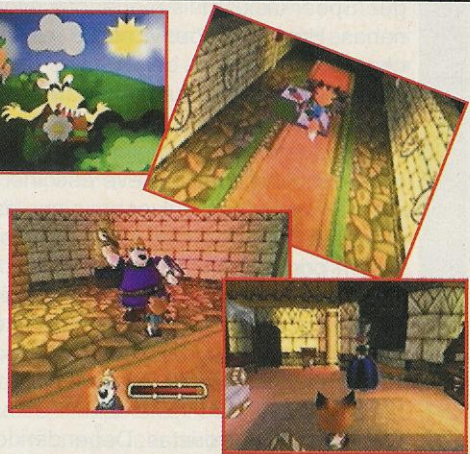
GRÁFICO
SOM
JOGABILIDADE
DIVERSÃO

A série Gauntlet foi um dos primeiros territórios onde os amantes de RPG norte-americanos puderam se sentir à vontade. Seu tema épico-medieval rendeu incontáveis versões para consoles caseiros, PCs e tantas outras mídias. Mas, de uns tempos para cá, a saga andava meio apagada e esquecida. Isso até que a Atari Games, em parceria com a Midway, acertou em cheio ao reviver este clássico. Agora com um visual completamente poligonal, mas o mesmo requinte de antigamente, você escolhe entre um dos quatro combatentes — um Mago, uma Elfa Arqueira, um Guerreiro e uma Amazona — convocados por Sumner, o protetor do mundo de Gauntlet, para banir o poderoso demônio Skorne, invocado pela união das treze runas profanas e que almeja destruir o mundo. Como no título original, você deve atravessar uma série de mundos, procurando por chaves para abrir portas e destruindo os covis das criaturas (para que elas parem de surgir) até chegar a Skorne. A maior vantagem desta versão é a possibilidade de se jogar com quatro personagens (lembrando que há varios tipos de magos, arqueiras, bárbaros e amazonas). Diversão acima de tudo.

KINGSLEY'S ADVENTURE
AVENTURA
PSYGNOSIS

PLAYSTATION

GRÁFICO
SOM
JOGABILIDADE
DIVERSÃO

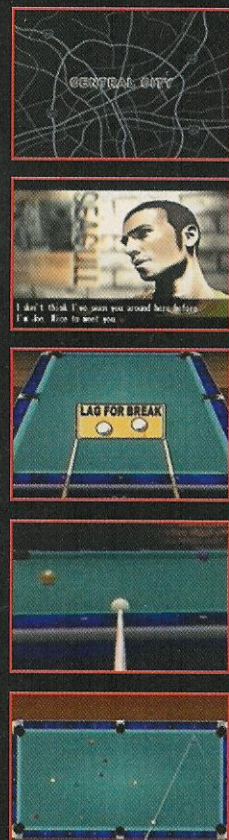
Bem vindo a mais uma game no "jeito Croc de ser". Mesclando personajens a la Klonoa, você encarna o aprendiz de cavaleiro raposa Kingsley, que deve realizar uma série de tarefas para que seu reino, o Fruit Kingdon, não seja destruído pelo maquiavélico mago Bad Custard. Apesar do enredo pouco incrementado, você tem a sua disposição várias armas medievais, variando de bestas a espadas e maças. Os gráficos não são exatamente uma maravilha, mas tem uma animação bem fluente e colorida, chegando a lembrar os games da série Crash Bandicoot em alguns momentos. Seguindo a linha dos títulos da Psygnosis, o som é bem trabalhado, apesar de não empolgar e algumas vezes ser repetitivo. No mais, você encontrará mais de 50 personagens espalhados pelas várias fases e uma série de itens especiais que o ajudarão em sua jornada cheia de perigos — que, aliás, incluem até mesmo um bom e velho dragão cuspidor de fogo. Um jogo razoável, valendo para aquelas entediantes tardes de domingo...

GEX 3 - DEEP COVER GECKO
AVENTURA
CRAVE

NINTENDO 64

GRÁFICO
SOM
JOGABILIDADE
DIVERSÃO

A velha lagartixa Gex está de volta em grande estilo em mais esta conversão para N64. A história não mudara desde a versão de Playstation: Gex estava tranqüilo em sua ilha no pacífico quando o nefasto Rez, após se recuperar das derrotas dos games anteriores, colocou finalmente seu plano em ação e raptou a parceira de Gex, a agente Xtra para atraí-lo novamente à Media Dimension. E assim tem início a uma nova descida ao mundo das paródias de TV. Os gráficos melhoraram muito em relação ao game anterior para N64, com vários elementos que se tornaram Sprites (como é o caso das estrelinhas pré-passada de fases). Mesmo o número de vozes foi ampliado. Isso tudo graças à utilização do cartucho de 256 Mbits (o mesmo de The Legend of Zelda: Ocarina of Time), o que também garantiu até mesmo um pequeno vídeo em MPEG com o pedido de Xtra a Gex. Apesar de não ser uma conversão perfeita, ela já supera em muito as anteriores.

POOL HUSTLER
SINUCA
ACTIVISION

Desde o lançamento da série Side Pocket um novo gênero se abria para os consoles de nova geração: o bilhar. O último game de peso lançado para o 32-bit da Sony foi a última versão da série percursora, Side Pocket 3, que pecava muito na veracidade do comportamento da bolas. Agora, contudo, surge o verdadeiro game de sinuca para o console. Lançado pela Activision, Pool Hustler não se resume somente a ir para as mesas e começar a jogar. Além de uma movimentação bastante realista das bolas, você tem a opção de rondar por seis casas de jogo, enfrentando os maiores jogadores das noites e apostando altas somatórias de dinheiro para melhorar ainda mais suas condições de vitória. Isso sem mencionar a possibilidade de se aprender diversos truques com vários mestres do bilhar encontrados aleatoriamente em suas andanças. Em outras palavras, para você que curte um toque mais realista em games do gênero, esta é uma ótima pedida.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Desde o lançamento de Rainbow Six em 98, o game foi um ponto de referência para a indústria e atraiu fãs de simulação, estratégia e de guerra.

Embora seja mais uma seqüência que um add-on, Rogue Spear inclui mais mudanças evolutivas do que revolucionárias. Há 18 missões e essas missões incluem uma campanha onde localizam batalhas de Rainbow, uma organização antiterrorista, contra um grupo de elite de terroristas que querem destruir o mundo.

Como o título original, você dirige até oito membros da Rainbow. Não apenas deve escolher e equipar os membros, mas também desenvolver um plano para alcançar os objetivos da missão. Uma vez em cena, você jogará em uma perspectiva em primeira pessoa como líder, dirigindo as ações. Você pode ir de time para time (uma missão pode ter até quatro times) para assegurar que a missão seja executada como planejada, ou pode mudar o plano para conhecer novas ameaças.

Ao contrário de Quake II ou Unreal, Rogue Spear exibe um sofisticado modelo de dano. Não há energia ou armor nesta guerra contra terroristas. Dependendo do calibre da arma, um tiro é o suficiente para matar. Este estilo de combate produz uma tensão como em Doom.

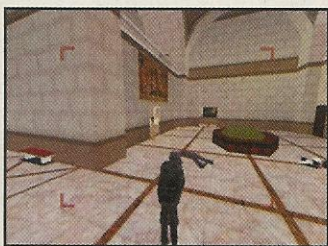
Rogue Spear não faz nada para dispersar esta tensão. Os gráficos são bons como no anterior. O game comporta 1200x 1064 de resolução. A engine aceleradora aumenta o realismo, a chuva cai suavemente no telhado, aos olhos de seus companheiros piscam por trás dos óculos de proteção e as granadas explodem brilhantemente lançando os terroristas entre a fumaça.

Melhor ainda, Rogue Spear incorpora uma característica de retomada que deixa você ver a missão inteira novamente. Não só é divertido, mas também uma maneira de verificar os seus erros. E você cometerá muitos erros e provavelmente pagará por eles. A AI (inteligência artificial) de Rainbow Six não era tão afiada como nesta versão.

Red Storm implementou alguns elementos para ajudá-lo a combater a AI aumentada do inimigo. Agora você pode espiar ao redor pelos cantos, mantendo mínima sua exposição para o inimigo. E também pode abaixar e correr simultaneamente.

Mas Red Storm não parou por aí os incrementos, os controles também estão mais sofisticados. Por exemplo, eles permitem que você ordene seus times para parar e atirar de lugar escondido. Além disso, o game possui editor de missões que deixa você projetar missões utilizando as fases incluídas no game.

O Multiplayer é explosivo, em Mplayer.com ou MSN Gaming Zone. Há 11 tipos de partidas de multiplayer. Alguns, como Stronghold e Double Bluff, são familiares aos jogadores de Rainbow Six. Outros, como Terrorist Hunt e Assassination, são exclusivos de Rogue Spear. Embora semelhante a qualquer número de deathmatches de tiro em primeira pessoa, o multiplayer de Rogue Spear com dano de 1-hit mata aumenta a tensão consideravelmente.

Rainbow Six:: Rogue Spear conseguiu consertar a maioria das falhas do game original mantendo a mesma jogabilidade.

FICHA TÉCNICA

VIDEO & SOM		GAME		EXTRAS
Gráfico	95%	Jogabilidade	93%	Fabricante: Red Storm Ent.
Efeitos sonoros	92%	Originalidade	92%	Nº de Jogadores: 8
Música	90%	Diversão	95%	

REQUERIMENTOS

- Pentium 233, 200MB de HD, 32MB de RAM, Drive de CD de 8x
- Compatível com: Direct 3D

AGE OF EMPIRES II

Depois de quase dois anos de desenvolvimento, Age of Empires 2: The Age of Kings é finalmente lançado.

Age of Kings o leva ao ano 600 DC, período entre a queda o Império Romano e o final da era Imperial. Neste game de estratégia em tempo real você escolhe entre 13 civilizações, de Bizantinos a Teutons, e expande uma simples sociedade em uma civilização ricamente entrelaçada por meio de conquista, pesquisa e coleta de gold, wood, stone e food. No caminho, a milícia pode se tornar espadachim e pastores podem se tornar fazendeiros.

Como em Age of Empires, cada civilização possui habilidades especiais e vantagens. Algumas possuem os melhores fazendeiros; outras, os melhores caçadores e algumas apenas edifícios e paredes mais fortes. Assim, cada civilização possui uma unidade diferente que pode ser devastadora quando usada corretamente, mas também com suas fraquezas. São estes detalhes que fizeram de AOE (e agora, AOK) um grande jogo.

No single-player você participa em uma das cinco campanhas históricas:Joan of Arc, Genghis Khan, Fredrick Barbarossa, Saladin, ou William Wallace (training campaign).

As novas adições ao próprio gênero deixaram os controles de AOK mais sofisticados. Usando a "Select Idle Unit", você poderá auto-selecionar unidades inativas (aldeias ou unidades militares) não importando onde elas estejam no mapa. Há também a "Town Bell" onde você toca um alarme e todos seus aldeões são enviados para o edifício principal. Lá, eles não serão apenas protegidos, mas também lançam flechas de fogo a qualquer ameaça.

Você também adquire quatro formações de unidades para escolher: Line, Staggered, Box e Flank. Line é sua formação "em uma linha horizontal". Staggered é como a Line expandida para evitar dano causado por catapultas. A formação Box é usada para cercar suas unidades mais vulneráveis com unidades mais bem armadas, e a Flank divide suas tropas em dois grupos e ambos os grupos tentam ficar atrás do inimigo para atacar. Você também tem a habilidade de se guarnecer em seus edifícios.

Os gráficos de Age of Kings estão melhores que o de seu antecessor. O avanço mais notável é o maior balanceamento entre o tamanho dos edifícios, pessoas e paisagem, e maior detalhamento. Os edifícios são muito grandes em AOK, maiores que em AOE, e há mais variação ao estilo e singularidade de cada civilização e sua unidade especial. Há inovações na interface e novos edifícios e unidades.

O modo Multiplayer é só alegria. Como em AOE, você tem várias opções: Conquest, Wonder, Relics, ou Score.

A qualidade do audio é muito boa. Cada campanha possui uma música e cada civilização fala na língua nativa dela. Unidades japonesas falam o Nihongo, unidades chinesas falam Mandarin.

Praticamente não há nada que se possa dizer contra AOK. A única crítica é que no single-player algumas missões são basicamente repetições de missões de AoE original e Rise of Rome, e alguma ocasional queda no frame rate quando há muitas unidades simultaneamente na tela.

Assim, Age of Kings cumpriu todas as expectativas, se tornando um dos melhores games de estratégia.

FICHA TÉCNICA

VIDEO & SOM	GAME	EXTRAS
Gráfico.................97%	Jogabilidade.......98%	Fabricante: Microsoft
Efeitos sonoros...96%	Originalidade......92%	Nº de Jogadores: N/D
Música.................96%	Diversão.............97%	

Classificação Final

REQUERIMENTOS

- Pentium 166, 32MB de RAM, 200MB de HD, Drive de CD de 4x
- Compatível com: Direct 3D, 3Dfx

DEMOLITION RACER

Destruction Derby foi uma inovação nos games de corrida para o Playstation; já teve sua seqüência que se tornou um dos preferidos e jogos inspirados no título.

A Pitbull Syndicate, com o seu conhecimento em jogos de corrida, combinado com a experiência de Destruction Derby, resolveu criar uma pseudo seqüência do mesmo, Demolition Racer.

A premissa continua quase a mesma de Destruction Derby, onde você dirige com o objetivo de bater nos competidores da mesma categoria para marcar mais e mais pontos. Da mesma maneira que DD2, Demolition Racer possui dois modos principais. No modo racing você compete correndo em uma longa pista enquanto marca pontos batendo e danificando os outros corredores. O outro modo é o modo arena que se assemelham a corridas reais de destruição. Outros modos como o Chicken e Suicide são variantes do modo racing e são habilitados completando objetivos no modo season.

Embora Demolition Racer ofereça bastantes modos para correr, um dos pontos negativos do game é que as corridas extras são variações do modo racing e as diferenças são mínimas ou sem nada de especial. Isso não quer dizer que os modos normais sejam triviais, pois os modos racing e arena são bem divertidos e a mistura de velocidade e elementos de arcade é explosiva.

Distinguindo de Destruction Derby 2, Demolition Racer se distância dos elementos realísticos para uma melhor jogabilidade. Uma das melhores diferenças entre os dois games é a estrutura de dano. O sistema de dano em Demolition Racer é parecido com um jogo de luta em que cada carro tem um número fixo de pontos de dano. Quando os pontos de dano chegarem a zero, seu carro explode. Isto mantém a velocidade do jogo sempre alta.

Demolition Racer também permite a escolha de muitos carros diferentes para correr, embora a escolha seja limitada. A limitação é pelo fato de que todos os corredores são forçados a usar um carro igual durante a corrida. Embora isto permita mais equilíbrio, limita a jogabilidade.

Como os objetivos do jogo são fáceis de completar, o two-player é a melhor escolha. O número de pistas no modo arena também poderia ser maior para alongar a jogabilidade.

Controles:-

Com o controle Dual Analog, os games de corrida do PlayStation oferecem completo e precise controle dos veículos. Na maior parte, Demolition Racer faz bom uso do controle, o que acentua a natureza arcade do jogo. Giros e descontrole do carro quase não existem, exceto quando você for batido por outro corredor. Controlar o carro é a princípio difícil, mas com alguma prática e algum tempo de jogo você se acostuma.

Gráficos:-

Demolition Racer possui pistas bem modeladas, assim como os carros, mas que são prejudicados pelas cores escuras do jogo. Alguns elementos das pistas são tão escuros que fica difícil até de dirigir. O visual granulado das texturas também não ajudam. O que compensa é que Demolition Racer praticamente voa. O framerate é fantástico.

Som:-

Com bandas como Fear Factory e Junkie XL, Demolition Racer possui a música perfeita para uma game de corrida. Embora as Destruction Derby 2 pareça melhor, as músicas deste são muito boas. Os efeitos sonoros são também muito bons e as explosões são algumas das melhores já vistas.

Se você quer destruição em alta velocidade com muita adrenalina, não há escolha melhor que Demolition Racer. A rápida velocidade do game e a natureza destrutiva da jogabilidade fazem Demolition Racer ser um título super divertido que compensa qualquer falha. Se você for fã de Destruction Derby 2, certamente irá gostar deste game.

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 -Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos -Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 -Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 -Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 -Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 -Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115-Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 -Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 -Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 -Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457-Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 -Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 -Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 -Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 -Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 -Tel.: (011) 7085-2701 - (B. VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 -Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905-Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 -Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319-Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - AV. Rodrigues Alves, 256 -Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 -Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 -Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 -Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 -Tel.: (015) 231-9740
S.J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L -Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 -Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 271-Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 -Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A -Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E . Loja - 64 -Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 -Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 -Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 -Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 -Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 -Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 -Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 -Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 -Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 -Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 -Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 -Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 -Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 -Tel.: (021) 564-3608
FREGUESIA - Est. dos Três Rios, 200 - BL 3 - Loja 119 - Tel.: (021) 443-8522
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311-L. 117 -Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680-2º S S - L. b-Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 -Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - R. do Imperador, 772 - S/L 6 e 8 - Tel.: (024) 242-8887 (Galeria Marchese)
BARRA - Av. das Américas, 7707-L. 104-BL01-Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908-Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L-Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)
JOINVILLE - R. Dr. João Colin, 377 Centro - Tel.: (047) 433-7429

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 -Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444